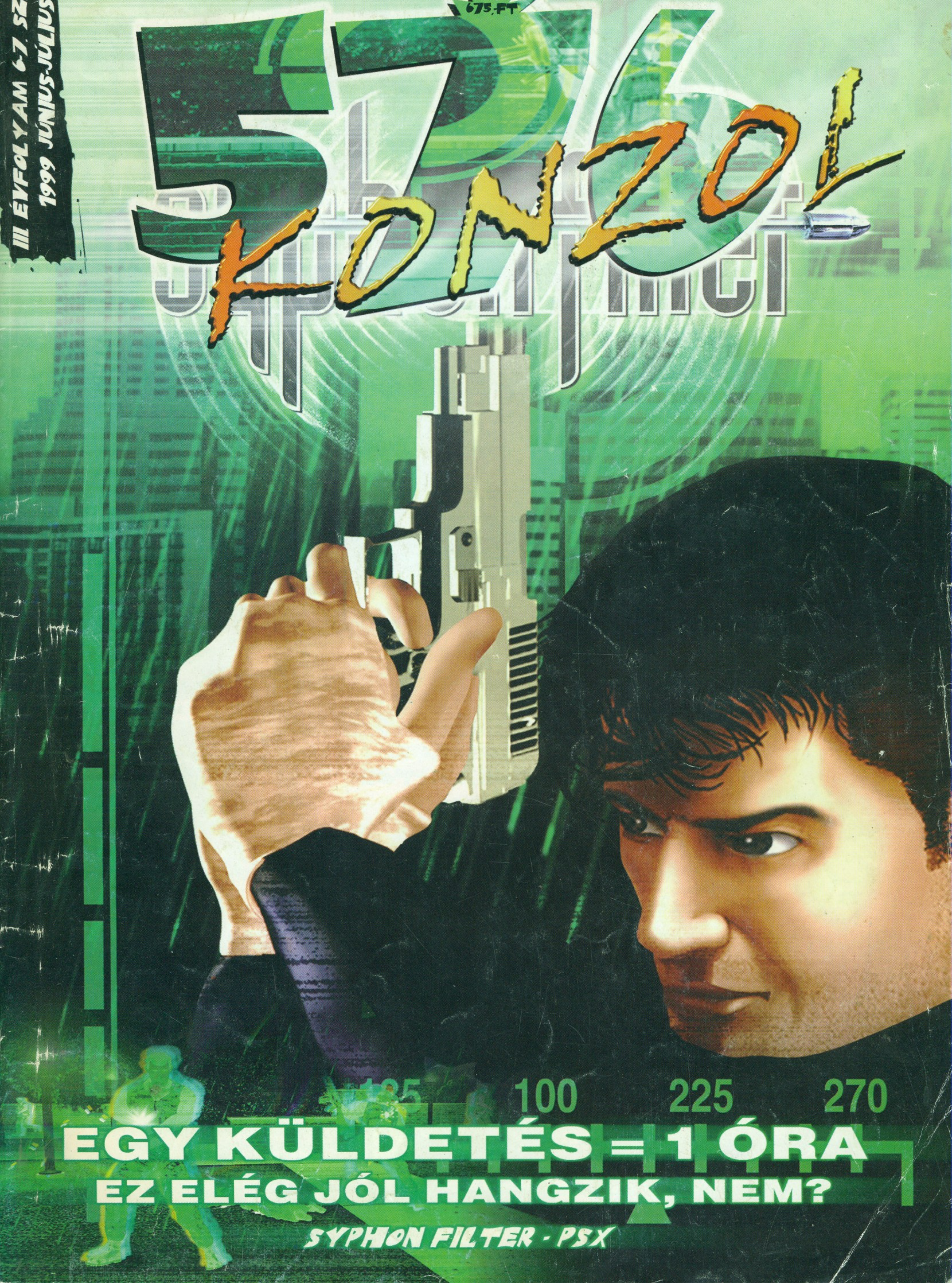
N64 PLAYSTATION

MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA

III ÉVFOLYAM 6-7. SZÁM
1999 JÚNIUS-JÚLIUS

675,-FT

576 KONZOL



EGY KÜLDETÉS = 1 ÓRA

EZ ELÉG JÓL HANGZIK, NEM?

SYPHON FILTER - PSX

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132 TEL: 359-0576

Az akciós áraink kizárólag a hátsó oldalon található akciós szelvénnyel érvényesek!



AKCIÓ!

SONY PSX+ DUAL SHOCK +DEMO CD 36999,-

PLAYSTATION



AKCIÓ!

NINTENDO 64 +1 CONTROL PAD +MARIO 64 KAZETTA 36999,-

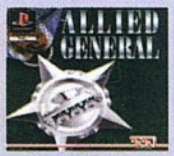
NINTENDO 64

A kazetták ára 9990 Ft-tól 16990 Ft-ig

PlayStation

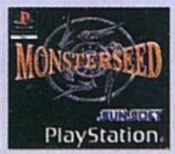
	Fogy. ár
A BUG'S LIFE	13990.-
ACTUA POOL	13990.-
AGENT ARMSTRONG	11990.-
AIR COMBAT	7990.-
ALIEN RESURRECTION	HIVJ
ALIEN TRILOGY /PLATINUM	7990.-
ALL STAR TENNIS 99	13990.-
ALUNDRA	13990.-
APOCALYPSE	13990.-
ARMORED CORE	12990.-
ASSAULT	13990.-
ASTERIX	13990.-
AUTO DESTRUCT	11990.-
AYRTON SENNA KART DUEL	13990.-
AZURE DREAMS	13990.-
BALL BLAZER CHAMPIONS	12990.-
BATMAN & ROBIN	13990.-
BATTLE ARENA TOSHINDEN 3	11990.-
BIG AIR	13990.-





BIOFREAKS	13990.-
BLAM MACHINHEAD	13990.-
BLASTO	13990.-
BLAZE & BLADE	13990.-
BLAZING DRAGONS	13990.-
BLOOD LINES	13990.-
BLOODY ROAR	13990.-
BOMBERMAN WORLD	13990.-
BRAHMA FORCE	13990.-
BREATH OF FIRE 3	13990.-
BUBBLE BOBLE /PLATINUM	7990.-
BUSHIDO BLADE	13990.-
BUST A GROOVE	13990.-
BUST A MOVE 2 /PLATINUM	7990.-
BUST A MOVE 3DX	13990.-
BUST A MOVE 4	13990.-
C3 RACING	13990.-
CARDINAL SYN	13990.-
CARMAGEDDON	HIVJ
CASTLEVANIA	11990.-
CBZ	13990.-
CIRCUIT BREAKERS	13990.-
CIVILIZATION II	13990.-
COLIN MCRAE RALLY	13990.-
COLONY WARS	11990.-
COMMAND & CONQUER /PLATINUM	7990.-
COMMAND & CONQUER RED ALERT	13990.-
COMMAND & CONQUER RETALIATION	13990.-
COOL BOARDERS 2 /PLATINUM	7990.-
COOL BOARDERS 3	13990.-
CRASH BANDICOOT /PLATINUM	7990.-
CRASH BANDICOOT 2 /PLATINUM	7990.-
CRASH BANDICOOT 3	13990.-
CROC /PLATINUM	7990.-





CRUSADER NO REMORSE	13990.-
CRYPT KILLER	9990.-
CYBERIA	7990.-
DARK FORCES	13990.-
DARK OMEN	13990.-
DEAD OR ALIVE	13990.-
DEATHTRAP DUNGEON	13990.-
DEVIL DICE	13990.-
DEVIL S DECEPTION	12990.-
DIABLO	13990.-
DIE HARD TRILOGY /PLATINUM	7990.-
DISRUPTOR	9990.-
DOOM	7990.-
DRIVER	HIVJ
DUKE NUKEM 3D	9990.-
DUKE NUKEM TIME TO KILL	13990.-
DYNASTY WARRIORS	12990.-
EXPLOSIVE RACING	7990.-
FA MANAGER	HIVJ
FADE TO BLACK /PLATINUM	7990.-
FANTASTIC FOUR	9990.-
FIFA 98 +JOY	9990.-
FIFA 98 /PLATINUM	HIVJ
FIFA 99	13990.-
FIFTH ELEMENT	13990.-
FIGHTING FORCE	13990.-
FINAL FANTASY VII /PLATINUM	7990.-
FORMULA KARTS	9990.-
FORMULA ONE /PLATINUM	7990.-
FORSAKEN	4990.-
FRENZY	13990.-
FROGGER	11990.-
FUTURE COP L.A.P.D. 2100 AD	13990.-
G POLICE /PLATINUM	7990.-
GEX 3D ENTER THE GECKO	9990.-
GHOST IN THE SHELL	12990.-
GRAN TURISMO /PLATINUM	7990.-
GRAND THEFT AUTO /PLATINUM	7990.-
GRID RUN	13990.-
GUARDIAN CRUSADE	13990.-
HEART OF DARKNESS	13990.-
HERCULES /PLATINUM	7990.-
HEXEN	7990.-
INT. TRACK & FIELD /PLATINUM	7990.-
IZNOGOOD	9990.-
JEREMY MCGARTH SUPERCROSS 98	12990.-
JERSEY DEVIL	13990.-
JET RIDER 2	12990.-
JUDGE DREDD	11990.-
KENSEI SACRED FIST	HIVJ
KICK OFF WORLD	13990.-
KKND KROSSFIRE	13990.-
KNOCKOUT KINGS 99	13990.-
KULA WORLD	13990.-





KURUSHI	7990.-
LAST REPORT	13990.-
LE MANS 24 HOUR	HIVJ
LEGEND	13990.-
LEMMINGS	9990.-
LOADED	6990.-
LOST VIKINGS 2	9990.-
LOST WORLD /PLATINUM	7990.-
LUCKY LUKE	11990.-
MAGIC THE GATHERING	9990.-
MARVEL SUPER HEROES	12990.-
MASS DESTRUCTION	9990.-
MAXIMUM FORCE	11990.-
MDK	12990.-
MEDIEVIL	13990.-
MEGA MAN 8	13990.-
MEGA MAN BATTLE & CHASE	13990.-
MEN IN BLACK	13990.-
METAL GEAR SOLID	14990.-
MICKEY MOUSE /PLATINUM	7990.-
MISSION IMPOSSIBLE	HIVJ
MONACO GP2	13990.-
MONKEY HERO	HIVJ
MORTAL KOMBAT 4	13990.-
MORTAL KOMBAT TRILOGY /PLATINUM	7990.-
MOTO RACER /PLATINUM	7990.-
MOTO RACER 2	13990.-
MOTOR MASH	12990.-
MOTORHEAD	12990.-
MUSIC	11990.-
NAGANO WINTER OLYMPICS	13990.-
NANOTEK WARRIOR	13990.-
NASCAR 98	13990.-
NASCAR 98 +JOY	9990.-
NASCAR 99	13990.-
NBA LIVE 98 +JOY	9990.-
NBA LIVE 99	13990.-
NEED FOR SPEED 2	11990.-
NEED FOR SPEED 3	9990.-
NEED FOR SPEED IV	13990.-
NEWMAN HAAS RACING	13990.-
NHL 98 +JOY	9990.-
NHL 98	11990.-
NHL 99	13990.-
NHL FACE OFF	12990.-
NIGHTMARE CREATURES	11990.-
NINJA	13990.-
ODDWORLD ABE S EXODUS	13990.-
ODDWORLD ABE 'S ODDYSEE /PLATINUM	7990.-
ODT	13990.-
ONE	13990.-





OVERBLOOD	13990.-
PANDEMONIUM /PLATINUM	7990.-
PANDEMONIUM 2	13990.-
PARAPPA THE RAPPER	7990.-
PERFECT WEAPON	13990.-
PGA TOUR GOLF 98	13990.-
PITFALL 3D	13990.-
PLAYER MANAGER 98/99	HIVJ
POCKET FIGHTER	13990.-
POINT BLANK	13990.-
POOL HUSTLER	13990.-
POPULOUS THE BEGINNING	13990.-
POY POY	13990.-
PREMIER MANAGER 98	13990.-
PREMIER MANAGER 99	13990.-
PRO PINBALL : BIG RACE USA	13990.-
PUMA STREET SOCCER	13990.-
R TYPES	13990.-
RALLY CROSS 2	13990.-
RAMPGAE WORLD TOUR 2	HIVJ
RAPID RACER	9990.-
RASCAL	14990.-
RAY STORM	11990.-
RAYMAN /PLATINUM	7990.-
REBOOT	13990.-
RESIDENT EVIL /PLATINUM	7990.-
RESIDENT EVIL 2	13990.-
RIDGE RACER REVOLUTION /PLATINUM	7990.-
RIDGE RACER TYPE 4	13990.-
RIVAL SCHOOLS	13990.-
ROAD RASH 3D	13990.-
ROCK & ROLL RACING 2	13990.-
ROGUE TRIP	13990.-
RUGRATS	13990.-
RUNNING WILD	13990.-
S.C.A.R.S.	13990.-
SAN FRANCISCO RUSH	13990.-
SHADOW GUNNER	13990.-
SHADOW MASTER	13990.-
SHANGHAI	13990.-
SKULLMONKEYS	13990.-
SMALL SOLDIERS	13990.-
SOLBLADE /PLATINUM	7990.-
SOPRTS CAR GT	13990.-
SOVIET STRIKE /PLATINUM	7990.-
SPAWN	13990.-
SPEEDSTER	13990.-
SPICE	7990.-
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	9990.-
SPYRO THE DRAGON	13990.-
STAR GLADIATORS	9990.-
STAR WARS: MASTERS OF TERAS KASI	13990.-
STEEL REIGN	13990.-
STREET FIGHTER ALPHA 3	HIVJ
STREET FIGHTER COLLECTION	13990.-





STREET FIGHTER EX+ ALPHA	9990.-
STREET SKATER	13990.-
SUPER PANG COLLECTION	12990.-
TAI FU: WRATH OF TIGER	HIVJ
TEKKEN 2 /PLATINUM	7990.-
TEKKEN 3	9990.-
TENCHU	13990.-
TEST DRIVE 4	13990.-
TEST DRIVE 4X4	13990.-
TEST DRIVE 5	13990.-
TETRIS PLUS	12990.-
THE GRANSTREAM SAGA	13990.-
THE NOTE	12990.-
THEME HOSPITAL	13990.-
TIGER WOODS 99	13990.-
TIME CRISIS /PLATINUM	7990.-
TOCA TOURING CAR /PLATINUM	7990.-
TOCA TOURING CAR 2	13990.-
TOMB RAIDER /PLATINUM	7990.-
TOMB RAIDER 2 /PLATINUM	7990.-
TOMB RAIDER 3	13990.-
TOMBI	13990.-
TOTAL DRIVIN	12990.-
TREASURES OF THE DEEP	12990.-
TRUE PINBALL /PLATINUM	7990.-
UNHOLY WARS	13990.-
V RALLY 2	HIVJ
VANDAL HEARTS	13990.-
VICTORY BOXING 2	13990.-
VIPER	9990.-
VIVA FOOTBALL	HIVJ
VMX RACING	13990.-
V-RALLY /PLATINUM	7990.-
VS	13990.-
WARCRAFT II	13990.-
WCW NITRO	13990.-
WCW NVO THUNDER	13990.-
WIEVPOINT	9990.-
WILD 9	13990.-
WILD ARMS	13990.-
WING COMMANDER IV	9990.-
WIPEOUT /PLATINUM	7990.-
WRECKIN CREW	13990.-
WWF WARZONE	13990.-
X MEN CHILDREN OF THE ATOM	13990.-
X MEN VS STREET FIGHTER	13990.-
XENOCRACY	13990.-
Z	9990.-
ZERO DIVIDE 2	13990.-

Nintendo 64

	Fogy. ár
AEROGAUGE	16990.-
AIRBOARDER 64	16990.-
ALL STAR TENNIS 99	HIVJ
BANJO KAZOOIE	16990.-
BEETLE ADVENTURE RACING	17990.-
BIOFREAKS	16990.-
BLAST CORPS	9990.-
BODY HARVEST	16990.-
BOMBERMAN 64	15990.-
BUCK BUMBLE	16990.-
BUST A MOVE 2	16990.-
CARMAGEDDON	HIVJ



CASTLEVANIA	17990.-
CHAMELEON TWIST	15990.-
CHARLIE BLAST TERRITORY	16990.-
CHOPPER ATTACK	16990.-
CRUISIN USA	14990.-
CRUISIN WORLD	16990.-
DARK RIFT	14990.-
DIDY KONG RACING	14990.-
DOOM 64	16990.-
DUKE NUKEM 64	16990.-
EXTREME G 2	16990.-
F1 GRAND PRIX	16990.-
F1 POLE POSITION	15990.-
FIFA 98	16990.-
FIFA 99	17990.-
FIGHTERS DESTINY	16990.-
GEX 64	16990.-
GLOVER	16990.-
GOLDEN EYE	16990.-
GT 64	16990.-
HEXEN	16990.-
IGGY 'S RECKING BALLS	16990.-
KNIFE EDGE	16990.-
LAMBORGHINI	16990.-



LYLAT WARS	12990.-
MACE	16990.-
MADDEN NFL 64	15990.-
MADDEN NFL 99	16990.-
MARIO KART 64	16990.-
MARIO PARTY	16990.-
MICRO MACHINES 64	17990.-



MISCHIEF MAKERS	15990.-
MISSSION IMPOSSIBLE	16990.-
MONACO GRAND PRIX	HIVJ
MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES	16990.-
MULTI RACING CHAMPIONSHIP	16990.-
NASCAR 99	16990.-
NBA JAM 99	17990.-
NBA LIVE 99	16990.-
NHL 99	16990.-
OFF ROAD CHALLENGE	16990.-
OLIMPIC HOCKEY 64	16990.-
PENNY RACERS	17990.-
QUAKE 64	16990.-
RAMPAGE WORLD TOUR 2	HIVJ
ROBOTRON X	16990.-
RUSH EXTREME RACING	16990.-
S.C.A.R.S.	16990.-
SAN FRANCISCO RUSH	15990.-
SPACESTATION SILICON VALLEY	16990.-
STAR WARS: EPISODE ONE -POD RACER	17990.-
STAR WARS: ROGUE SQUADRON	17990.-
STARSHOT SPACE CIRCUS	16990.-



SUPER SMASH BROTHERS	HIVJ
TETRISSPHERE	13990.-
TOP GEAR OVERDRIVE	17990.-
TOP GEAR RALLY	16990.-
TUROK 2	17990.-
TUROK	14990.-
V RALLY 99	16990.-
VIRTUAL POOL 64	17990.-
WAYNE GRETZKY HOCKEY	16990.-
WCW VS NWO	16990.-
WETRIX	15990.-
WIPEOUT 64	16990.-
WORLD CUP 98	14990.-
WWF WAR ZONE	16990.-
YOSHI S STORY	16990.-
ZELDA	17990.-

COLOR GAME BOY

	Fogy. ár
720	9990.-
CARROT CRAZY	9990.-
CENTIPEDE	9990.-
CRAZY CASTLE 3	9990.-
DIE SCHLÜMPFE	9990.-
DROP ZONE	HIVJ
FROGGER	9990.-
GAME AND MATCH GALERY 2	7990.-
GEX	9990.-
HARVEST MOON	7990.-
HEXCITE	9990.-
KLUSTAR	HIVJ
LAS VEGAS	9990.-
LEGEND OF RIVER KING	9990.-
LOGICAL	HIVJ
LUCKY LUKE	HIVJ
MEN IN BLACK	9990.-
MONTEZUMA'S REVENGE	9990.-
MORTAL KOMBAT 4	9990.-
NBA JAM	9990.-
OBELIX	HIVJ
PITFALL	9990.-
POCKET BOMBER MAN	7990.-
POWER QUEST	9990.-
QUEST FOR CAMELOT	9990.-
RAMPAGE WORLD TOUR	9990.-
RATS	9990.-
RUGRATS	9990.-
SHADOW GATE	9990.-
SHANGHAI POCKET	9990.-
SMURFS NIGHTMARE	9990.-
TETRIS DX	7990.-
TOP GEAR RALLY	9990.-
TUROK 2	9990.-
TWOOBLE	9990.-
WARIOLAND II	HIVJ
ZELDA	9990.-

GAME BOY

	Fogy. ár
ADVENTURE ISLAND	6990.-
ALADDIN	7990.-
ALIEN VS PREDATOR	7990.-
ANIMANIACS	7990.-
ASTERIX	6990.-
BATMAN FOREVER	6990.-
BATMAN RETURN OF JOKER	6990.-
BIONIC COMMANDO	7990.-
BOMBERMAN	7990.-
BOXING	7990.-
BUGS BUNNY & LOLA	9990.-
BUGS BUNNY 2	6990.-
BUST A MOVE 2	6990.-
COLD SHADOW	7990.-
CONTRA ALIEN WARS	6990.-
DAFFY DUCK	6990.-
DARKWING DUCK	7990.-
DENNIS THE MENACE	6990.-
DER GLOCKNER VON NOTRE DAME	9990.-
DONKEY KONG LAND 2	7990.-
DONKEY KONG LAND 3	9990.-
DONKEY KONG LAND	6990.-
DONKEY KONG	6990.-
DOUBLE DRAGON II	6990.-
DRAGONS LAIR	7990.-
DUCK TALES	6990.-
EMPIRE STRIKES BACK	7990.-
F1 RACE	7990.-
FINAL FANTASY ADVENTURES	9990.-
FINAL FANTASY LEGEND 2	9990.-
FINAL FANTASY LEGEND 3	9990.-
FINAL FANTASY LEGEND	9990.-
FLINSTONES	6990.-
GHOST BUSTERS II	7990.-
GODZILLA	7990.-
GRAND PRIX	7990.-
GREMLINS 2	6990.-
HME ALONE 2	7990.-
HUGO 2	9990.-
INDIANA JONES & LAST CRUSADE	7990.-
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER	7990.-
JACK NICKLAUS GOLF	7990.-
JELLY BOY	6990.-
JIMMY CONNORS TENNIS	7990.-
JUNGLE BOOK	6990.-
JUNGLE STRIKE	7990.-
JURASSIC PARK II	7990.-
JURASSIC PARK	6990.-
LEMMINGS	7990.-
LION KING	6990.-
LITTLE MERMAID	7990.-
LOONEY TUNES	6990.-
MEGAMAN II	7990.-
MEGAMAN	7990.-
MICKEYS DANGEROUS CHASE	7990.-
MICRO MACHINES	6990.-
MORTAL KOMBAT I-II	7990.-
MOTOCROSS MANIACS	7990.-
MR NUTZ	7990.-
MULAN	9990.-
MYSTICAL NINJA	7990.-
NBA JAM	7990.-
NIGEL MANSEL	7990.-
ODDWORLD ADVENTURES	7990.-
PAPERBOY	7990.-
PINBALL DELUXE	6990.-
PINOCCHIO	7990.-
POCAHONTAS	7990.-
POOL	7990.-
POPEYE 2	7990.-
PRIMAL RAGE	7990.-
REAL GHOSTBUSTERS	7990.
RETURN OF THE JEDI	7990.-
ROAD RASH	6990.-
ROBOCOP VS TERMINATOR	6990.-
SMALL SOLDIERS	9990.-
SMURFS 2	7990.-
SPEEDY GONZALES	6990.-
SPIDERMAN XMEN	6990.-
SPIROU	7990.-
SPY VS SPY	6990.-
STAR WARS	7990.-
STREET FIGHTER II	7990.-
SUPER HUNCHBACK	6990.-
SUPER MARIO 2	7990.-
SUPERMAN	7990.-
TALESPIN	7990.-
TAMAGOTCHI	7990.-
TARZAN	6990.-
TAZ MANIA	6990.-
THE REAL GHOSTBUSTERS	7990.-
TINY TOONS - WACKY SPORTS	7990.-
TINY TOONS ADVENTURE	7990.-
TINY TOONS MONTANAS ...	7990.-
TOP GUN	7990.-
TRACK & FIELD	7990.-
TRUE LIES	6990.-
TUROK	9990.-
WARIOLAND	6990.-
WATER WORLD	6990.-
WAVE RACE	7990.-
WHO FRAMED ROGER RABBIT	7990.-
WORLD CUP 98	7990.-
WORMS	7990.-
WWF RAW	5990.-
YOGI BEAR GOLD RUSH	6990.-
YOSHIE'S COOKIE	5990.-

KONZOL KIEGÉSZÍTŐK

PLAYSTATION

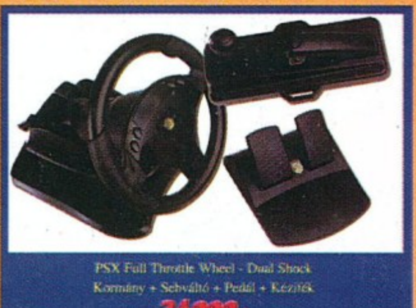
Memory Card 1MB	2999,-
Memory Card 2MB	4999,-
RFU Adapter	6999,-
Sony Memory Card 1MB	4999,-
Sony Egér + Mouse Pad	9999,-
Hyper Mouse + Mouse Pad	4999,-
Sony Multitap elosztó	9999,-
Full Throttle Wheel - Dual Shock	24999,-
Scorpion Gun G-Con Komp.	9999,-
X-Plorer V2.0 Kártya	HÍVJ!
G-Con45 Namco Light Gun	11999,-
Predator 2 Gun + Pedál (G-Con Komp.)	14999,-
Sony Dual Shock Controller	9999,-
Dual Force Analogue Controller	6999,-
Primal Pad - Dual Shock	9999,-
Chameleon Pad - 9 színben	4999,-
Mad Catz Kormány - Dual Shock	24999,-
Kábelek:	
-Joy Hosszabító	2999,-
-Link	2999,-
-Scart + G-Con	2999,-

NINTENDO 64

Memory Card - 256K	2999,-
Rumble Pack Plus - 256K memory	3999,-
Memory Extension Pack - 4MB	11999,-
RFU Adapter	7999,-

GAMEBOY

Multi Boy (Lámpa - Nagyító - Joy - Hangszoró)	7999,-



PSX Full Throttle Wheel - Dual Shock
Kormány + Sebváltó + Pedál + Kézifék
24999.-



SEGÍTSETEK!

Nagy bajban vagyunk! Még mindig hiányzik néhány figura leendő bombasztikus Star Wars kirakatunkból illetve gyűjteményünkből. Ha felismered a képen látható figurákat, és megvannak neked, megvesszük vagy elcseréljük őket. Ha esetleg van még valakinek néhány figura "hátlap" kartonja, azokat is szívesen fogadnánk! Hívjátok a 3-49-48-47-es számot!

KÉRJÜK SEGÍTSETEK!



Az árak a 25% ÁFA-t már tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!

TARTALOM



Monkey Hero



Ape Escape



Micro machines 64 Turbo



Star Wars Racer



Vigilante 8



Rollcage



Silent Hill

A kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok bármilyen módon való újra felhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges. ISSN 1417-9296
Nyomás: Grafit Pencil Nyomda Budapest
Laptulajdonos: Balogh Zsolt
Főszerkesztő: Martin
Lapterv: Molnár Dénes és Kovács Ildi
Nyomdai előkészítés: Kismarosi Renáta
Levilágítás: Recent Kft.
Kiadja a Comgame Kft., 1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17.
Levélcím: 1389 Budapest, Pf.: 132.
Terjeszti a Hírker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők
Előfizethető: 576 KByte (Comgame Kft.), 1389 Budapest, Pf.: 132.
E-mail: 576kb@irisz.hu
Címlap 1: Syphon Filter
Címlap 2: SW Episode 1

aktuális 18

Hát megértük ezt is! Ha minden jól ment, most az 576 Konzol történetének második nyári összevont számát tartjátok a kezetekben. Nem volt könnyű dolgom a tartalom összeválogatásával, hiszen az elkövetkező egyhónapos "pause" miatt jól meg kellett gondolni, hogy milyen játékok terpeszkedjenek az oldalakon. Igyekeztünk olyan hosszabb cuccokat választani – teljes leírásokkal – melyek kitöltik azon óráitokat, amiket nem sör/szesz/kóla vedeléssel (csak mértékkel – 1 liter per óra), női napozó kukkolással (álcázd magad fenyőfának), szúnyogirtással (szigorúan azután, mikor már megcsípett), pancsizással (ne vizelj a trambulinról a medencébe!), pótvizsgára készüléssel (asszem ez a réteg elenyésző), vagy technó-bulis szeleteléssel (csak semmi szintetikus!) töltötök el. Azt már régen eldöntöttem, hogy poszter lesz, így lett is – remélem , hogy a témaválasztás megfelel az ízléseteknek. Aggodalomra semmi ok, mert megsúgom, hogy augusztustól – HA MINDEN JÓL MEGY – marad a +8 színes oldalas megnövelt terjedelem, és ezáltal marad a poszter is! Közben már érkezett egy csomó új stuff is, ami nem fért be, de sebaj – egy hónap szünet után újra találkozunk! Élményekben (lehetőleg a jobbik fajtából), csajokban-pasikban (kinek mit), és BULIKBAN (ne vigyétek túlzásba a játékot) gazdag nyarat kíván az egész 576 Konzol stáb nevében:

Martin



01 02 03 04 05 06 07

08 09 10 11 12 13 14

15 16 17

HÍREK

CRASH TEAM RACING (PLAYSTATION)

Naughty Dog/Sony





Habár idén is lesz újabb Crash rész, az mégsem a Crash Bandicoot 4 lesz. A készítők úgy gondolták-bolondoznak egy kicsit, s ha már így bejött, hogy a harmadik részben egy csomó járgányra fel lehetett pattanni, akkor szentelnek egy egész játékot neki. A Crash Team Racing azonban csak egyetlen egy utazási eszközt foglal magában, mégpedig a gokartot. A program megtartotta jó öreg tulajdonságait, így összefuthatunk a jól ismert dobozokkal és almákkal, de rengeteg újítást is találhatunk. Többek között, hogy járgányunkat fejleszthetjük, és a verseny közben felszedett eszközökkel rombolhatjuk a másikét. A játékban nem csak Crash vesz részt, hanem rengeteg régi ismerős és új pofa is helyet kapott. Ja és a legfontosabb: nem Neo Cortex a főellenség!! Karácsonyra ígéri a Sony.





JURRASIC PARK: WARPATH (PLAYSTATION)

Dreamworks/Electronic Arts

Ahhoz képest, hogy eddig az EA nagyon megfontolt stratégiával elhatárolódott a kegyetlen, valamint brutális játékoktól, most egy vérdús anyagon dolgozik. Emlékszik még valaki a Primal Rage-re? Ez egy oldalról játszódó verekedős játék, melyben dinoszauruszokkal kellett verekedni. Na, most ugyanezt kapjuk majd, csak a Jurassic Park szereplőivel 3D-ben! A megjelenés valamikor az ősz folyamán.













FORMULA ONE '99 (PLAYSTATION)

Studio 33/Psygnosis

A Newman Haas Racing alkotógárdája lesz a felelős a Psygnosis idei Forma 1-es anyagáért. A program teljes mértékben követi az 1999-es eseményeket, azaz minden pályát, minden versenyzőt, minden fűszálat tartalmazni fog, ami csak ebben az évben szerepelt. A játék kihasználja mind az Analóg kart és vele együtt a Dual Shock-ot, mind pedig a Multi Tap adaptert, amivel négyen is lehet egyszerre játszani. Már csak egy pofás kezelőrutint kéne írni hozzá, s akkor garantált lenne a siker. Novemberre ígérik.







ROLLCAGE EXTREME (PLAYSTATION)

Psygnosis

Épphogy csak leteszteltük ebben a hónapban a Psygnosis őrült autóversenyes játékát, máris megkaptuk az első hírmorzsákat a folytatásról. A Rollcage Extreme néven futó project egy tulajdonképpeni küldetéslemez lesz csak, mert lényegében csak apró finomításokat fog tartalmazni. Némileg szebb grafika, teljesen új pályák, más fegyverek - ezek várhatók. Persze nem sietnek vele, csak jövő tavasszal lesz belőle bolti verzió.



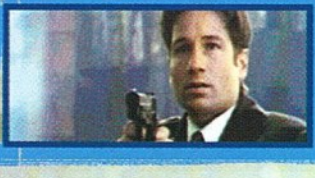




X-FILES (PLAYSTATION)

Fox Interactive/Sony

Formabontó stílussal jelentkezik a Fox, mert PSX-en nem igen látott dologgal próbálkozik. Nem tudom, ki mennyit hallott már az interaktív moziról, mert az X-Akták most meg fog elevenedni a szürke masinákban is. Arról van szó, hogy egy belső nézetből látod a játékot, s amit nézel, az egy előre felvett háttér. S ha, mondjuk ki akarod nyitni a fiókot egy asztalon, akkor mintha egy film lenne, odamegy a kamera és kinyitja. Ugyanígy beszélgethetsz a szereplőkkel is, s a te válaszaidtól függően alakul majd a történtet. A sorozat írója Chris Carter egy teljesen új epizódot kreált a Sony számára, melyben minden eddig ismert szereplő feltűnik. Mi egy fiatal ügynök szerepében tetszelgünk (Craig Willmore), akinek a feladata, hogy kiderítse mi történt valójában. A sorozat zenéjét átültetik a játékba is, úgyhogy Mark Snow rajongók előnyben! A karácsonyi piac egyik nagy durranása lehet, főleg a 4 CD-s mivolta miatt. Ja, és az igazság odaát van...







OMEGA BOOST (PLAYSTATION)

Polyphony/Sony

Mostanában elég felkapott lett az a Japán fejlesztőcsapat, akik a Motor Toon Grand Prix-el tették le először a névjegyüket, majd a Gran Turismo-val folytatták. Azon kívül, hogy gőzerővel folynak a fejlesztések a folytatáson, egy másik programozói részleg már az újabb csodákat gyártja. Az OB egy űrben játszódó shoot 'em up lesz. A háromdimenziós terepen hátulról látod piciny robotodat(!), s orrba-szájba lövöldözni kell majd. Persze valami taktikai rész is van a játékban, mert egyes fegyvereket ki lehet cselezni a megfelelő mozdulatokkal, így egyes esetekben elkerülhető a találat. Különböző elhagyott alkatrészekkel tovább erősítheted gépezeted. Dual Shock támogatással sokkolja majd a nagyérdeműt, de csak július után valamikor.









40 WINKS (N64)

Eurocom

A rengeteg Mortal Kombat és Duke Nukem licenc után végre egy teljesen új ötlet kidolgozásába fogott az Eurocom gárdája. A 40 Winks 2 fiatal srácról szól, akiket a gonosz rémálmok elüldöztek, s most nem álmodhatnak. Na tegyünk ellene valamit! Ez a 3D-s platformjáték üdítő színfolt lehet a Nintendo 64 palettáján, elsősorban azért, mert nagyon sok színt használ. A második pedig egy nagyon jó húzás, ugyanis átöltözhetünk. Mégpedig bármelyik ellenfelünk ruháját magunkra ölthetünk, s ezzel azok tulajdonságaival, mozgásaival bírunk. Az ötlet jó, reméljük a többi tényező is rendben lesz. Novemberre tervezik a megjelenését.







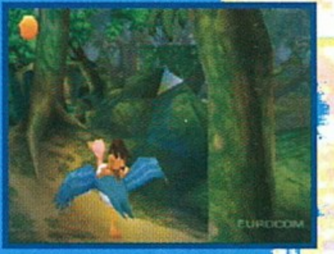


TARZAN (PLAYSTATION)
Sony

Ki gondolná, hogy Tarzan – a dzsungel akrobatája – már 87 éves? Már pedig ez így van, hiszen Edgar Rice Borruogh pontosan 1912-ben mutatta be először a nagyközönségnek Tarzan figuráját, aki azóta már számtalanszor megjelent körünkben, mind a filmvásznon, mind pedig képregény formájában. Eljött az idő, hogy ismét lehúzzanak egy bőrt a témáról, hiszen a Walt Disney karácsonyi meglepetés mozija ez évben a Tarzan lesz. A játékot a Disney Interactive fejleszti, tehát az átvezető-animációk megint csak a filmből lesznek kivágva, akárcsak a zene. A történet is erősen követi a film nyomvonalát, hiszen Tarzannal 16 pályán keresztül kell segíteni Janenek, vagy elkapni a gonosz erdőirtókat. Tarzan mozgásskálája végtelenül széles, az egyszerű ugrástól kezdve a liánon való himbálózáson keresztül az úszásig mindenben próbára tehetjük majd. A játék együtt jön a mozifilmmel, valamikor November környékén.







TEST DRIVE 6 (PLAYSTATION)
Accolade/Electronic Arts

Ha ez így megy tovább, akkor a Test Drive sorozat akár le is pipálhatja a Need for Speed szériát. Az Accolade ugyanis nem fél a kudarcoktól. Két éve gondolták ki, hogy felújítják a nagy múlttal rendelkező autós versenyjátékot, s a negyedik, valamint ötödik rész mérsékelt sikere után ez évben valami nagyon nagyra készülnek. Az ötlet, hogy a 60-as és 70-es évek autóit versenyeztessük a mai csodajárgányokkal szokatlan, de nem biztos, hogy rossz. A folytatásban (tessék megkapaszkodni) 40, azaz negyven autó lesz választható! Mint képeink is tanúskodnak róla, a terepjárótól kezdve a sportautóig minden megtalálható lesz. Sőt, mindehhez még jön a 30 pálya, melyek körbeölelik a világot. Azaz Párizs, vagy Berlin, London, vagy Madrid – egyre megy. A városok valós nevezetességeivel együtt törhetjük ripityára Mustangunkat. Az autók sérülnek és 5 különböző szinten tuningolhatjuk is őket. A mesterséges intelligencia szintje teljesen személyre szabható, lehet választani egy szelíd, de jó gépi ellenfelet, vagy egy vad, de gyenge gépet. A játék karácsony környékén várható.

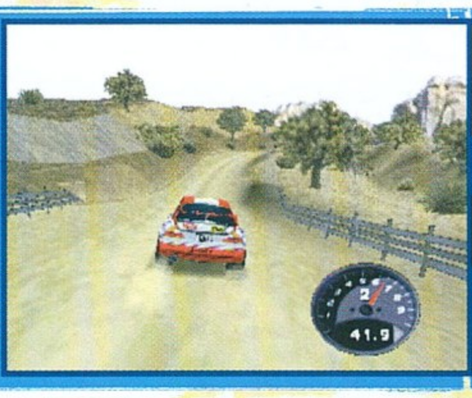






TOP GEAR RALLY 2 (N64)
Saffire

Vitathatatlanul az eddigi legjobb rally-játék N64-re a Top Gear Rally. Így talán nem meglepő, hogy szépen lassan készül a folytatás. Az autók szintjén 15 különböző aktuális járgány választható, köztük a Ford Focus-szal, vagy a Renault Alpine A110-ével. Lesz egy rally iskola, ahol a sportág alapvető tulajdonságait, valamint fortélyait leshetjük el, és egy négyes osztott képernyő is. Ami a legizgalmasabb, hogy egy véletlenszerű pályagenerátor fogja adagolni a pályákat, vagyis soha nem lesz 2 egyforma futam! Persze előtte meg kell csinálni az alap-pályákat. Az apró részletek is a helyükön lesznek, hiszen a víz és sár különböző szennyezéseket hagy a járműveken. A Bio Freaks készítői tudják mitől döglik a légy, reméljük ez nekünk is minél hamarabb megadatik, mondjuk úgy valamikor a jövő év eleje felé.





TENCHU 2 (PLAYSTATION)
Activision

Visszatér körünkbe a Tenchu is, ami a tavalyi év végén egy nagy, kellemes meglepetés volt. Egy kis akció, egy kis logika – mindez remek körítéssel. A Ninja-szimulátor folytatásában tovább fokozzák a hangulatot, több tereptárgyat és új mozgásokat raknak bele. Mint láthatjátok az egyik képen, még úszni is lehet majd! Az Activision a második résztől legalább akkora sikert vár – ha nem nagyobbat – mint az elődjétől. A télen valamikor.




JET RIDER 3 (PLAYSTATION)
989/Sony

Egy ifjú fejlesztőcsapat kapta a feladatot, hogy az eddigi Singletrack helyett készítse el a Jet Rider 3. részét. Mint ismeretes ez egy olyan versenyjáték, ahol a motorok és Jet Ski-k keresztezéséből született járművekkel kell versenyezni. Első dolguk volt egy új 3D-s engine kialakítása, ami több tereptárgyat használva, szebb és gazdagabb pályákat mutathat be. Második lépésként pedig a repülő szerkezetek különböző menettulajdonságainak kialakítását oldják meg. Kb. a fejlesztés felénél járhatnak a készítők, így valamikor az ősz folyamán számíthatunk a megjelenésre.





DIE HARD TRILOGY 2 (PLAYSTATION)
n-Space/Fox

Bár az új Die Hard rész még várat magára egy évet legalább, de a Fox máris vállalkozott rá, hogy folytassa a néhány évvel ezelőtti sikerjátékát. A saját szemszögből játszódó lövöldözős stuff valahogy mindenki szívébe belopta magát, s nem is igyekszik onnan kibújni. A mostani rész is 3 játékot fog magában foglalni, melyben a hős ismét John McClane, a Los Angeles-i rendőrség kissé fura alkalmazottja. Az erős bicepszekkel ellátott McClane most a barátját látogatja meg Vegasban, amikor is megint belefut egy terrorista csoportba. Innentől kezdve ismerős a felállás, 1 mindenki ellen, illetve mindenki 1 ellen. A játék 70%-os fejlesztési stádiumnál jár, talán az év végére készen lesz. Ja, és természetesen fénypisztoly támogatás is lesz!




MORT THE CHICKEN (PLAYSTATION)
Andnow

Szeretném bemutatni nektek személyes kedvencemet: Mortot – a csirkét. Mindig is rajongtam az eszement játékokért, de ez most minden eddigin túltesz. Egy progi, amelyben egy csirkét kell irányítani – ez lesz az én játékom. A program egy távoli galaxisban játszódik, egy olyan bolygón, ahol csak is kizárólag csirkék élnek. Itt él Mort is, aki valamennyire kiemelkedő a többi baromfi közül, mert saját show-ja van a TV-ben. Egy napon azonban különös dolgok történnek. A szomszédos bolygó lakói feltalálják az űrutazást, s ezzel eljutnak a csirkékhez. A Boolyon-ok zselés anyagból "készültek", s miután megpillantották, hogy Mort bolygója tele van testvéreikkel, hadat üzentek, s támadásba lendültek. Csak egy csirke van talpon távol e vidéken, aki megakadályozhatja, hogy a Boolyon-ok szétszedjék a biztonságot nyújtó földjüket. A játék egy 3D-s kalandjáték lesz, olyasmi, mint a Spyro volt. A feladat: megtalálni a kiscsibéket, s kivezetni őket a pályról. Persze odáig még hosszú az út, s rengeteg logikai feladattal kell megbirkózni. Én már nagyon várom, de csak jövő év elejére tervezik megjelentetni.




MDK 2 (DREAMCAST)
Bioware

Ki tudja miért, de az oly sikeres Playstation-ös anyag az MDK kikerült az Interplay kezei közül és a Bioware-nél landolt. Ez azért egy szíven ütött egy kicsit, de amint megnéztem a folytatás képeit, megnyugodtam. A játékon az ég világon nem változtattak semmit, ugyanúgy menni kell előre, és közben a lehető legtöbb ellenfelet lelőni. Az első rész büszkélkedhetett a játékok között egyedülálló zoom-olási rendszerével, vagyis egy több száz méterre lévő szörny szájából is könnyen kilőhettük a szivarját. Ez a folytatásban ugyanúgy benne lesz, mint hősünk Kurt, de nem csak őt lehet irányítani, hanem Max-et a kutyát és Doktor Hawkins-t. Minden egyes ember más módban harcol. Kurt az erő oldaláról ragadja meg az egészet, a kutyának jó a védekezése, míg a doktorral a logikai feladatok dominálnak. A harcok űrhajókon, hatalmas dokkokban és az űrben zajlanak. Multiplayer üzemmód nem lesz, annál inkább csodás egyszemélyes küldetések. Még az év vége előtt.





XENA: WARRIOR PRINCESS (PLAYSTATION)
Universal/Sony

Lehet, hogy megszűnik a Tomb Raider egyeduralma? A népszerű TV sorozat alapján, ugyanis játékot készít a Universal. A 3D akció/kaland programban a főszereplő természetesen a duzzadó izomzattal rendelkező Xena lesz, de van neki egy segítőtársa is, az inkább csak nagyszájú Gabrielle. A történet Calisto és Arész Istenekről szól, akik létrehozzák Horrungust, a háromfejű szörnyet. A számtalan pályák mind-mind a film helyszínein játszódnak, mint például Sziszifusz erődje, vagy Hadész kastélya. A karakterek a motion capture technikának köszönhetően teljesen élethűen festenek majd a képernyőn, hiszen sikerült rávenni az eredeti színészeket, hogy adják testüket a játékhoz. Valamikor november környékén.






TOY STORY 2 (PLAYSTATION)
Activision

Emlékeztek még arra a gyönyörű mozifilmre, amit úgy hívtak: Toy Stroy? Nos örömmel jelenthetem: készül a folytatás, de nem csak a filmvásznakra, hanem kedvenc konzolunkra is. A Disney a film alapján csinálja a játékot, melynek főszereplője Buzz Lightyear lesz. A bátor hősnek speciális mozgásai is lesznek, így többek között a kezére szerelt lézert is beélesítheti. Az akció 15 pályán folyik, némelyik a jó öreg 3D-s ugrálós, de olykor járművekre is pattanhatunk. A filmből sok barát, illetve ellenség feltűnik, így némileg interaktív lett egy kicsit a játék. A játékot a karácsonyi piacon üdvözölhetjük.





NUCLEAR STRIKE (N64)
Pacific Power & Light

Visszatér körünkbe a jó öreg Strike sorozat! Az N64 tulajoknak még nem volt szerencséjük a helikopteres lövöldözős anyaghoz, de a SNES tulajdonosok biztosan örömmel emlékeznek vissza arra az időkre. A készítők kicsit felturbózták az új részt, mert már nem csak egyetlen egy helikopterrel irthatjuk az ellenséget, hanem 15 különböző járműbe szállhatunk be (motorcsónak, dzsip). A feladat: megállítani egy őrült fazont, aki nukleáris támadásokkal fenyegetőzik, s ezzel könnyen kirobbanthatja a harmadik világháborút. A Nuclear Strike azonban több lesz, mint egy egyszerű N64-es átirat, még profibb harcmezők, élesebb grafika és gyorsabb játékmenet lesznek a jellemzői. Az év végére saccolom.




METAL GEAR SOLID VR MISSION (MGS INTEGRAL) (PLAYSTATION)
Konami

Úgy érzed Te vagy a Metal Gear istene? Nincs olyan rejtély, amit ne fedeztél volna föl benne? Akkor eljött a Te időd. A Konami ugyanis már javában gyártja azt az újrakiadást, melyben rengeteg minden helyet kap majd, ami az eredetiből kimaradt. Mint például az a sajátszemszögű nézet, amivel minden helyet belülről is megszemlélhetsz. Vagy a plusz 300 VR Training feladat, ami egy külön CD-t is kapott. Lesz még PocketStation támogatás és új ruhát kap Snake és Meril. Japánban július 1-étől kapható, de év vége felé talán hozzánk is megérkezik.



NIGHTMARE CREATURES II (PLAYSTATION)
Kalisto/Activision

A rémálom folytatódik, hiszen már javában dolgozik a Kalisto a Nightmare Creatures folytatásán. Az előző rész 1834-ben ért véget Adam Crowely elüldözésével. A folytatás ezzel szemben egy évszázaddal később játszódik 1934-ben – ugyancsak Londonban. A rémisztő ellenfelekben hiányt nem szenvedő játék mit sem változott az elmúlt egy év alatt, vér és halott testek mindenütt, akció, méghozzá 3D-ben a legjobb kameraállásokból és legrémisztőbb zenével aláfestve.






FEAR FACTOR (PLAYSTATION)
Eidos

Ez a furcsa játék a Resident Evil hangulatát és a Metal Gear Solid komplikáltságát ötvözi magában. Az Eidos remekművének főszereplői olyan kidolgozottsággal bírnak, hogy mindkét kezükbe fegyvert foghatnak, s akár külön-külön is tüzelhetnek velük. A szép rajzfilmszerű grafikájával egyből belopta magát a szívembe. A program még a fejlesztések elején jár, így csak jövő tavasszal számíthatunk rá.

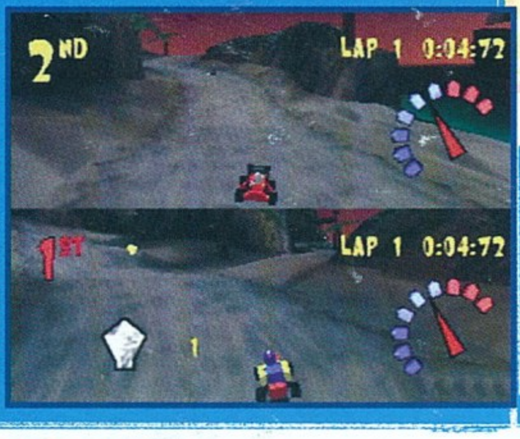



LEGO RACERS (N64)

Lego Media

Hah! Micsoda ötlet! Valami hibbant fazon kitalálta a Legonál, hogy ha már ilyen nagy piacot hódítottak el maguknak a konzolok, akkor miért ne legyen rajtuk valamilyen Legós játék?! A kazetta alapvetően egy autóverseny, csak hát van egy velejárója: itt minden LEGO. Kezdjük ott, hogy magát a versenyautót is neked kell összeraknod a nyolc különböző szett közül, majd a belevaló embert is neked kell összerakni. Sőt, olyan részletességgel, hogy még a fejét is megadhatod. Vadnyugati gengszter legyen, vagy egy kalózhajó kapitánya? A döntés a tiéd. Ezután már csak a 12 pályán kell végigszaladnod, melyek mind egy-egy híres Lego témához kapcsolódik. Vadnyugat, űrállomás, kalózok és kastélyok – ezeken pedig mind jellegzetes Lego kiegészítők. Lego fák, Lego házak, Lego legok... A pályákon több mint 5 ellenfél ellen kell érvényesülnöd, akár különböző fegyverek segítségével. Ezekkel ugyanis ellenfeleink egyes részeit lerobbanthatjuk a helyükről, így azokat saját járgányunkba építve építkezhetünk. Továbbá lesz kétjátékos üzemmód is, csak hát legalább őszig várnunk kell rá.









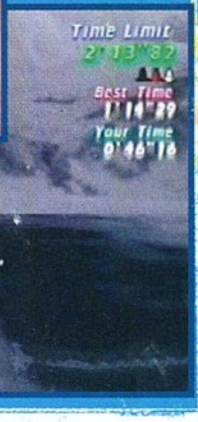
D2 (DREAMCAST)

Warp

Kanada, 1999 Karácsony. Ez a horror történet a levegőben kezdődik, ahol főhősnőnk, Laura repülőjével valami furcsa dolog történik. Laurának látomása akad egy bizonyos meteor személyében, ami éppen a Föld felé száguld. Aztán lát még egy terrorista csoportot is, akik éppen fegyvereiket élesítik. Azonban hirtelen a látomás valósággá válik, mert egy meteor belecsapódik a repülőbe és Laurával együtt lezuhan egy ismeretlen vidékre. Laura csak is szerencséjének köszönheti, hogy életben maradt, no meg egy bizonyos Kimberly nevezetű nőnemű egyednek. A helyszín most már kiviláglik: egy kis kalyiba a hegyekben. Ám a két nő nincsen egyedül, ugyanis megjelennek különböző mutáns szörnyek. Hogyan történt a baleset? Miért változtak szörnnyé az emberek? Többek között ezekre a kérdésekre kell fényt derítenünk, és ahogyan haladunk előre a történetben, az akció úgy színesedik. Vajon mit láthatott Laura a veszélyes hegyekben? Ez lesz az alapfelállása a Warp legígéretesebb horror történetének, melyet már lassan két éve fejlesztenek! A zenét egy profi stúdióban veszik fel, hogy az se legyen akadálya a hangulat felforrósodásának.







Az Eidos cég mindig igyekezett felverni a port az ő kis digitális angyalkája, Lara Croft körül. Pár éve ugyanis a hivatalos Tomb Raider bemutatókon egy élő modell személyisíti meg a számítógépes figurát. Pár modell már belebukott a dologba, ám tavaly úgy nézett ki, végre rendeződnek a dolgok. Nell McAndrew személyében sikerült megtalálni azt az energikus hölgyet, aki magával vitte az egész showt. Most májusban azonban megrázó hír ért mindenkit. Nell, ki tudja miért, lelépett a cégtől, s egy új jelölt töltötte be a helyét. A képekre pillantva rögtön láthatjátok a különbséget, így eldönthetitek, szerencsés volt-e a váltás, vagy sem? Szerintünk az eredeti cukibb volt. Íme egy pár soros interjú a hölggyel:

Hallottál valamit Lara Croft-tól és a Tomb Raider-ről, mielőtt belecsöppentél ebbe az egészbe?

Igen, hiszen a barátom éjjel-nappal ezzel játszott.

És milyen érzés megtestesíteni egy valójában nem létező digitális karaktert?

Egy kis időbe telt, mire megszoktam, hogy Lara Croft lettem, de azóta fokozatosan izgalomban tart ez a tény. Meg ez az egész, hogy én emlékeztetem az embereket a Tomb Raider lánykára.

Mik a terveid a jövőre nézve?

Szeretnék addig modell maradni, amíg csak tudok. Aztán szeretnék nyitni egy helyet, ahol az emberek jógázhatnak, valamint törődhetnek az egészségükkel.

Lara egy világutazó. Te eddig hány helyen jártál?

Nagyon sokat voltam Európa különböző országaiban, valamint kint az Államokban. A legszebb élményeim azonban a Maldív-szigetekhez kötődnek.



Miért, mi történt ott?

A barátommal mentünk...

Melyik munkahelyeden voltál eddig a legboldogabb?

A Comfort cégnél kellett fényképezkednem. Ezt a helyet azért szerettem, mert csodálatos volt együtt dolgozni a fotóssal, meg mindenki nagyon segítőkész volt. És persze a fizetés sem volt rossz. Ez persze eltörpül amellett az érzés mellett, mint amikor meglátod, hogy London összes buszmegállójában te virítasz.

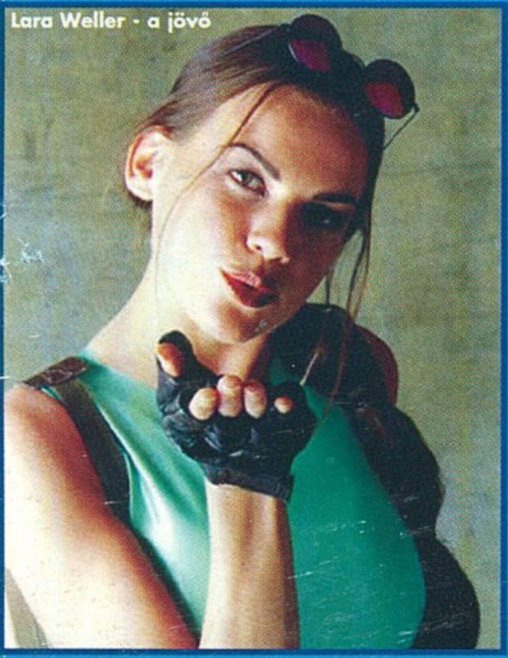
És mindig modell szerettél volna lenni?

Egy ideig nem is gondoltam a dologra, de egy nap valaki megállított az utcán és megkérdezte, nem érdeklődök-e a modellszakma után? Én igent mondtam, majd nemsokára elmentem szerencsét próbálni Londonba. Jelen pillanatban itt tartok.

Köszönjük az interjút, kedves Lara.

Puszi az olvasóknak!

Neve: Lara Weller
Foglalkozása: Modell
Született: 1975 Április 6.
Születési hely: Hollandia
Magasság: 173 cm
Hajszín: Barna
Szemszín: Barna
Kedvenc kaja: Japán és olasz kaják
Kedvenc ital: Tej, Red Bull, vörösbor
Kedvenc ruhabolt: French Connection



Lara Weller - a jövő



Nell McAndrew - a múlt

TONY HAWK'S PRO SKATER (PLAYSTATION)

Neversoft/Activision

Már Martin is hivatkozott nemrégiben erre a programra, mint talán az első minőségi deszkás anyagra. A program címadója ugyanis nem más, mint egy nagyon híres gördeszkás, ki nemcsak nevét adta az Activision programjának, hanem saját magát is. Ezt úgy kell érteni, hogy lemodellezték Tony testét és mozgásait, s ezt építették a játékba. Hogy az élethűségi tényező is maximális legyen a Neversoft programozói kimentek különböző deszkás parkokba, iskolákba és egy rakás adatot gyűjtöttek. Így talán a tereptárgyak nemcsak változatosak, hanem élethűek is lesznek. A nagyobb kihívást nemcsak a kétjátékos osztott képernyős mód segíti elő, hanem a két nagy sztár Chad Muska és Kareem Campbell elleni verseny is. Talán még a tél beállta előtt megjön.



RESIDENT EVIL FILM

Problémák merültek fel a Resident Evil film kapcsán. Az első híradások 1997 végén jelentek meg, amikor is a Capcom bejelentette, hogy filmet kíván készíteni a népszerű játék alapján. Első jelöltjük Alan McElroy volt, aki a Spawn forgatókönyvét is írta, de hamar kiderült, hogy a Capcomnak ez nem elég. Ekkor jött a képbe George A. Romero. A "horrorfilmek királyának" mind a forgatókönyv megírása, mind pedig a film megrendezésének feladata a nyakába szakadt. Egyébiránt Romero csinálta meg a Resident Evil 2 TV reklámját is, ami annyira durva lett, hogy csak Japánban mutatták be. Úgy tűnt, Romero és a Capcom között tökéletes a összhang. Aztán az E3-on mindenki nagyot nézett, ugyanis Yoshiki Okamoto – az egyik Capcom producer – tartott egy kis beszédet: "Tudjuk, hogy a film meg fog jelenni egy nap. Egyelőre vázlataink vannak, forgatókönyvünk még nem." Felvetődött a kérdés, hogy akkor mit csinált Romero hónapokon keresztül? "A forgatókönyve nem volt valami jó, tehát kirúgtuk. Az emberek megpróbálják jól megírni a történetet, de nekünk is vigyáznunk kell arra, hogy jól illeszkedjen a Resident Evil hangulatához." Ha a késésnek nem is örülhetünk, legalább láthatjuk, hogy a Capcom mennyire törődik a filmjével. Eredetileg a játék harmadik részével egy időben jött volna a film is, de ezek után nem tudni mikor is lesz belőle valami.

SPYRO 2 (PLAYSTATION)

Insomniac Games/Sony

Aranyos játék volt tavaly a Spyro, amely szerintem még a Croc-ot is leiskolázta. Ehhez képest nagyon gyorsan bejelentették, hogy már dolgozik az Insomniac Games a folytatáson. A történet ott folytatódik, ahol az előző rész abbamaradt. Miután Spyro legyőzte a gonosz Gnasty Gnorc-ot, hazafelé indult újdonsült barátaival. Ezen úton pedig újabb incidensek történnek. Még nagyobb pályák, még több mozgás (úszás, falra mászás), még több akció, még több szereplő. Az analóg/dual shock támogatás megint benne lesz a játékban, ami körülbelül karácsony előtt jön.











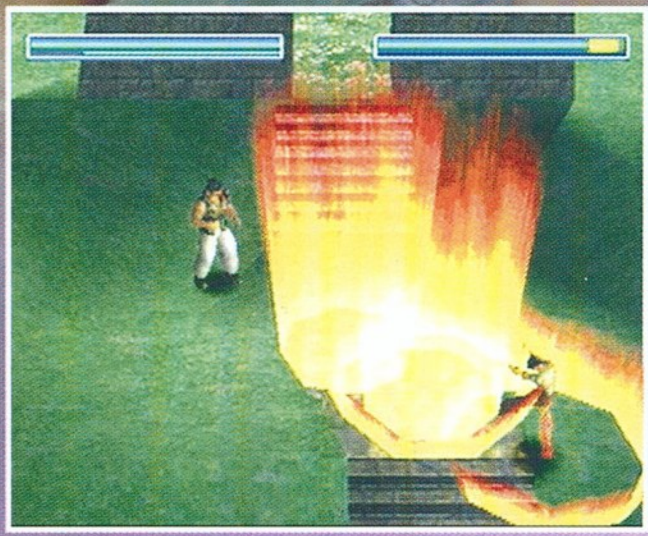
ÍME A VALÓDI 3D!

DESTREGA

Kissé pesszimistán vittem haza a Destrega című játékot, mivel az előzetes információim szerint egy verekedős játékra számítottam. Verekedős játékokból ráadásul már enyhén szólva telített a PlayStation-ös piac, így kíváncsi voltam, hogy lesz e valamilyen újítás a Destregában, vagy a régi jól bevált sablonokat akarják újra eladni – esetleg egy buta Ehrgeiz klón lesz az egész. Az első meglepetés a játék bejelentkezőjénél ért. A meglepetés oka, hogy a játékot a Koei készítette, az a Koei, aki Japán egyik legjobb PlayStation szoftverfejlesztő cége, és eddig szinte kizárólag nagyon jó RPG-ket és stratégiai játékokat készített PSX-re és SNES-re. A cég most sem hazudtolta meg magát, mivel a Destregát nem lehet besorolni teljes mértékben a verekedős játékok kategóriájába – sőt, ha jobban meggondolom egyáltalán nem lehet beilleszteni ebbe a kategóriába.

Ha megakarnám határozni a játék stílusát, kicsit bajban lennék, mivel egészen pontosan egy teljes 3D-ben játszódó, varázslós, verekedős kalandjátékot képzeljetek el. Ez talán egy kis magyarázatra szorul. Azért nevezhető teljesen 3D-nek a játék, mivel az Ehrgeiz-hoz hasonlóan a terep, amin a küzdelem folyik 3 dimenziós, azaz kedvünk szerint mászkálhatunk rajta. Ez sokkal inkább megnöveli a játék értékét, mivel harc közben elmenekülhetünk, kihasználhatjuk a terep adottságait. Ha valaki már játékteremben, vagy esetleg PlayStation-ön összefutott a fantasztikus Ehrgeiz-zal, az tudja miről beszélek. A Destregában nem is igazán a verekedésen van a hangsúly, hanem a különböző varázslatokon. Az ellenfeleket varázslatokkal érdemes, és kell likvidálnunk, tényleges bunyóra csak közelharcban kerül sor, ezzel magyarázható a varázslós, verekedős titulus. A kalandjáték kifejezés pedig azért helytálló a Destrega esetében, mivel a játékban a történet játssza a főszerepet. Az akció és harcoló részeket hosszas párbeszédes részek követik, melyből kiderül a szereplők sorsa és maga a történet. Na de ne szaladjunk ennyire előre, inkább lássuk, miért is folyik a küzdelem.





TÖRTÉNET

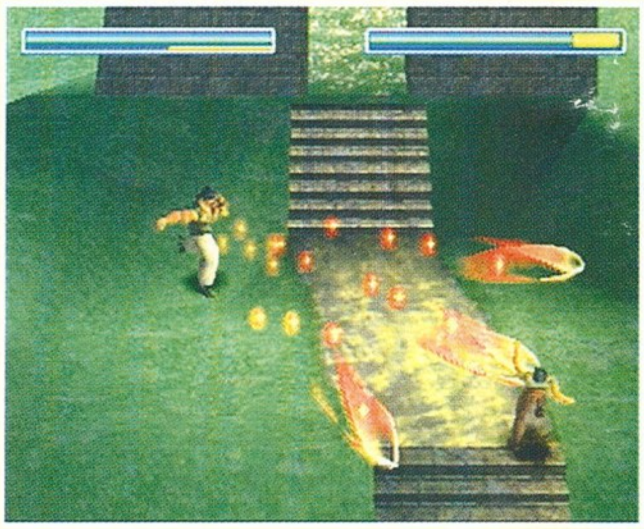
A történet középpontjában egy varázslatos relikvia áll. Ez a relikvia ezer évvel ezelőtt majdnem az emberiség pusztulását okozta. Az emberiség azonban túlélte a katasztrófát és újéletet kezdett – a relikvia pedig titokzatos módon eltűnt. Az emberiség újra boldogan élhetett egy nagyon jó király uralkodása alatt. Ezer év múltán azonban egy Zauber nevű fickó megtalálta a mágikus tárgyat és megölte a királyi családot. A terve az volt, hogy uralkodjon az egész földön és ebben csak egy apró lázadó szervezet akadályozta, a Strega. A játék főszereplője Gradd, aki a Strega tagja. Több évvel ezelőtt otthagyta szülőfaluját, ám most hazatért. Otthon szörnyű dolgot tapasztal, faluját, barátait és családját elpusztítják Zauber emberei. Gradd bosszút esküszik és elhatározza, hogy elpusztítja Zaubert és a relikviát is.

Lehetőségek, beállítások, irányítás

Miután lement az intro a verekedős játékokban megszokott dolgok várnak ránk. Először is játszhatunk egyedül (1P Game), ketten (VS), csapatban (Team Battle), túlélést (Endurance), idő ellen (Time Attack) és gyakorolhatunk is (Practice) – ez utóbbiban rengeteg féle dolgot átállíthatunk. Peresze az igazi játékot a Story mód jelenti. Itt végigkísérhetjük Gradd és a többiek történetét, amint Zauber ellen küzdenek. Az 1P Game-nél tíz ellenfelet kell móresre tanítani, ám ez a módot inkább csak gyakorlásnak kell felfogni. Ha végigvittük, a teljesítményünkről egy értékelést kapunk. Az Options-ben számtalan lehetőség áll előttünk, szerintem a menetek számát vegyük egyre, az időt örökre. Érdekes dolog az Options-ben az Extra menüpont. Ebben képeket és rövid szöveges információkat nézhetünk a szereplőkről (Caracter Profiles). Ezenkívül kérhetünk demo játékot is (In-Game Control), melyben a játék minden egyes apró irányítási trükköt és részletet elmutogat. Az irányítás tekintetében a három legfontosabb gomb a Négyzet, Kör és a Háromszög, ezekkel ugyanis varázsolni lehet, ha távol állunk az ellenféltől. Varázslatot csak akkor csinálhatunk, ha van hozzá elég energia – ezt az életerő alatt láthatjuk. Szerencsére minden varázslat után nagyon hamar visszatöltődik. A varázslatokat nagyon egyszerű összehozni: mikor távol állunk az ellenféltől (az energiacsík zöld színű, akkor a fentebb említett gombokkal), különböző erősségű varázslatokat küldhetünk rá. Összesen hármas kombókat csinálhatunk, csak nyomogassuk a már említett gombokat. Persze nem muszáj három gombot lenyomni, elég kettőt (vagy egyet) is, de értelemszerűen az kisebbet fog sebezni. A Négyzethez tartozik a gyors varázslat (Speed Magic), a Háromszöghöz az erős varázslat (Power Magic), a Körhöz pedig a nagy területre ható (Span Magic). Ezen kívül az R1+iránnyal gyorsabban futhatunk, az L1-el védekezhetünk. Van még egy fontos gomb az X, amellyel ugorhatunk – ha nyomva tartjuk egyre magasabbra. Akkor most jöjjön egy néhány apróbb trükk. A lehetséges kombókat gondolom nem kell leírnom, hisz rendkívül könnyű kikövetkeztetni – van ugye három gomb, melyek közül hármat lenyomva hatalmasat támadhatunk – gyakoroljuk egy kicsit, könnyen bele lehet jönni. Szerintem a Háromszög háromszor, illetve a Négyzet-Háromszög-Kör kombó sebezi a legerősebbet, valamint ezek a leglátványosabbak is. Fontos lehet megemlíteni, hogy a varázslatokat ugrás közben is meglehet csinálni, sőt néha onnan jobb is, mint a földről. Ha valamelyik varázslógomb megnyomása után R1-et nyomunk, egy védőburok jelenik meg emberünk körül, mely bármely varázslat ellen véd – ilyenkor tartsuk nyomva az R1-et, amíg van energia, meglesz a burok is. Ha ugyanezt tesszük – tehát lenyomunk egy varázsló gombot – és csak L1-et nyomunk, embe-







rünk egy védőpajzzsal odafut ellenfeléhez. Ha futás közben lövünk (R1 nyomva tart), akkor vetődve tüzelünk, ezt sokszor érdemes használni, csak kevés helyen lehet jól kihasználni (kicsi a pálya hozzá). Amennyiben a három varázslógombot egyszerre lenyomjuk, majd gyorsan felugrunk és újra megnyomjuk őket (többször is), egy extra támadást csinálhatunk. Közelharcban egyszerűbb a helyzet. Ha közel kerülünk ellenfelünkhöz, az energiánk piros színűre vált és a varázslatok helyett hagyományos ütésekkel és rúgásokkal próbálkozhatunk.

Harc közben általános tanácsként elmondható, hogy mindig igyekezzünk kihasználni a terep adottságait. Ez nagyon fontos lehet a győzelem szempontjából. A közelharcból szerintem igyekezzünk kikeveredni, mivel a gép szemtelenül jól küzd ilyenkor – varázslatokban valamelyest már gyengébb.





SZEREPLŐK

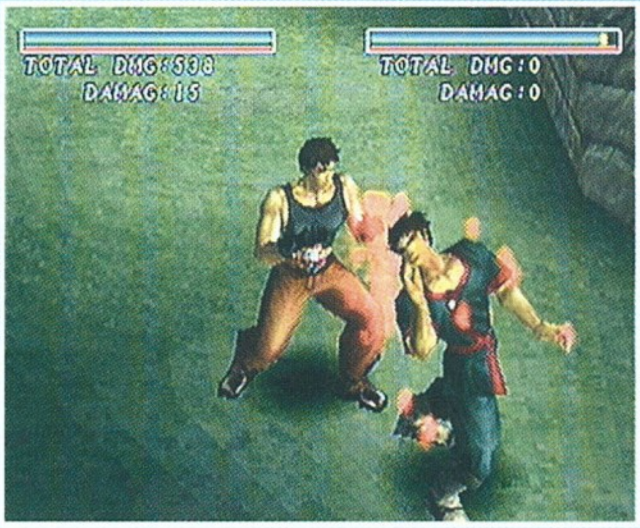
Most pedig lássuk, kikkel is lehetünk (nem feltétlenül a Story módban), a teljes számú gárda amúgy tizenkét főből áll.

Gradd: ő a játék főszereplője. Családját és faluját elpusztították Zauber emberei, ezért bosszút esküszik, hogy megöli Zaubert és elpusztítja a relikviát. A játék egyik legjobb embere, varázslatai erősek és látványosak, érdemes vele harcolni.

Tieme: ő szintén a Stregához tartozik, és szintén le akar számolni Zauberrel. Kicsit önfejű és nehezen akarja elfogadni a segítséget. Szerény véleményem szerint van nála jobb is, mondjuk közelharcban megállja a helyét.

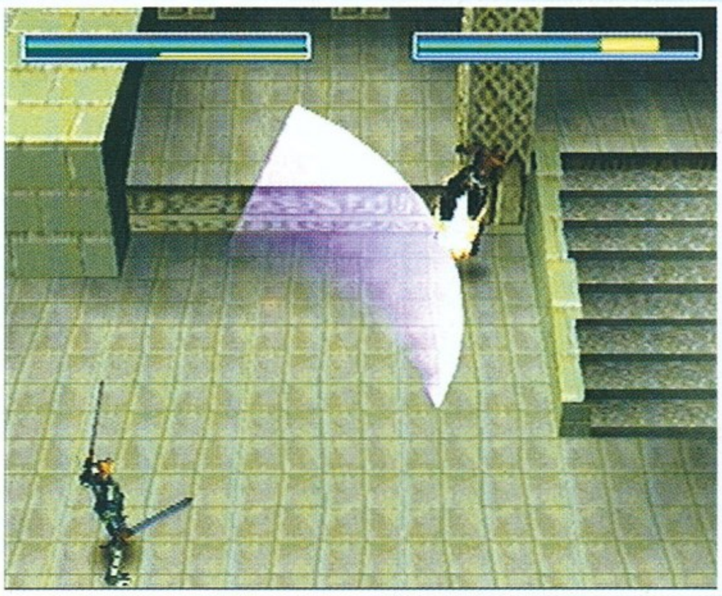
Couger: Tieme barátja és hű társa. Couger egy ninja, méghozzá profi, a rejtőzködés igazi nagymestere. Nem rossz karakter érdemes kipróbálni – varázslatai egész jók.

Celia: Celiát a bosszú hajtja. Apját megölték Zauber emberei, bátyját pedig – legalábbis Celia értesülése szerint szintén – vagy még sem? Gradd mellé állva próbálja megtörni Zauber hatalmát. Varázskombói nagyon erősek, főleg a Háromszög-Négyzet-Kör támadása, ami a legtöbbet sebez a játékban.



Rohzen: ő egy nagy varázsló és Zauber ellen (?) harcol. Nem véletlenül van itt egy kérdőjel. ő beszél Celiának a bátyjáról, de valószínűleg többet tud, mint amit elárul. Amúgy nem egy rossz karakter, varázslatai egész megnyerők, csak közelharcban gyenge, meg aztán utálom az árulókat. Hopp, elszóltam magam, no mindegy.

Anje: ő egy hercegnő, méghozzá a megölt királyi család utolsó sarja. Inkább csak a poén kedvéért van a játékban, például a varázslatai tekintetében – ennek ellenére el lehet lenni vele.



Milena: a készítők minden bizonnyal szerették Mortálozni, mivel Milena nem csak nevében hasonlít a Mortálos karakterekre, hanem támadásaiban is – ebben főleg Sub-Zero-ra, mivel ő a jégvarázslatok igazi mestere. Egyébként pedig Anje védelmezője és egyetlen testőre. Nem egy rossz karakter, mivel a támadásai nagyon jók.

Doyle: őt Gradd és Tieme keresi fel, mivel szívből utálja Zaubert, ám még sem áll át hozzánk, sőt ellenünk fordul, mivel Zauber fia életével zsarolja. Milena ellentéte, mivel ő a tüzek nagy mestere, éppen ezért egész jó karakter.

Reyus: ő Doyle fia. A leggyengébb karakter az egész játékban, nem is értem miért lenne érdemes választani – talán ezért sem lehet a Storyban harcolni vele.

Fahlma: meglepetés, tulajdonképp ő Celia bátya, amúgy Zauber-nek dolgozik, méghozzá nagyon jól. Nem rossz szereplő, viszonylag erős. (Story módban nem áll rendelkezésünkre)

Raone: ő Zauber jobb keze, ő végzi el a piszkos munkát. A varázslatai közepesek, van nála jobb ember is a játékban (Story módban nem választható).

Zauber: a gonosz Zauber egyetlen célja a világuralom megszerzése, amelyben segítségére van a relikvia – csak a Strega akadályozza meg megalomán törekvéseit. A játék egyik legerősebb karaktere érdemes őt választani – persze a Story módban nem lehet.

MILYEN IS A DESTREGA?

A Destrega az én tetszésemet feltétlenül elnyerte, ami az egyedi stílusának köszönhető – elvégre ilyen vegyes stílusú "verekedős" játékkal még nem találkoztam. A grafika közepes, az Ehrgeiz-hoz képest bizony igencsak kopott és egy kicsit pixeles is (az Ehrgeiz nagy felbontást és 60 fps sebességet használ, míg a Destrega a felét sem), ám ezért a terep nagysága kárpótol minket, mivel a játéktér háromszor-négyszer nagyobb, mint az Ehrgeiz-ban. Ezáltal jobban ki lehet használni a terep adottságait, el lehet bújni, menekülni, vagy egy magaslatról támadni, ahonnan nehéz leszedni minket. Mondjuk olyan nagy stratégia nem kell a játékhoz, csak nyomogassuk őrült módjára a gombokat akkor biztos a győzelem! Éppen ezért a játék rendkívül könnyű lett, igencsak egyszerű végigjátszani bármelyik módot is választjuk. A Story mód is rendkívül könnyű és rövid, 23 menetből áll az egész, ami másfél óra alatt végigvihető – szerencsére menteni is lehet, minden nyertes küzdelem végén. Szóval a játék nagyon egyszerű, ezáltal pedig – ha a karaktereket teljesen kiismertük, mely szintén hamar be fog következni – a játékot hamar megfogjuk unni. Mondjuk az tök jó, hogy a karakterek majdhogynem teljesen különböznek egymástól. A zenék egész jók illenek a játékba és megfelelő hangulatot biztosítanak. Tehát a Destrega egy ötletes és egyedi játék, ám talán kicsit lehetne mondjuk hosszabb, vagy esetleg minden szereplőnek lehetne saját története.

Veres Miki

DESTREGA

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ EGYEDI ÉS ÖTLETES A STÍLUSA
× NAGYON HAMAR VÉGIGJÁTSZHATÓ

86%

Immár egy éve, hogy megjelent az Alundra és az óta sajnos/szerencsére (megfelelő aláhúzandó), nem is jelent meg ahhoz hasonló ügyességi és logika elemekkel bőven átitatott kalandjáték. Persze nem, mint ha olyan nagy bajom lett volna az Alundrával, csak hát eszembe jutott a teszteléssel, a végigjátszással, és persze a cikk megírásával eltöltött néha bizony igencsak keserves néhány óra (vagyis inkább nap). Szóval kissé megijedtem, mikor először betöltöttem a Monkey Hero-t, mivel első ránézésre nyilván valóvá vált, hogy ez a játék teljesen már-már szemtelenül hasonlít az Alundrára. Na persze egy pár óra játék után lenyugodtam, mert a MH sokkal jobb és élvezetesebb, mint az Alundra volt. Véleményem szerint a Monkey Hero és elődjei (Zelda, Alundra) nem sorolhatók az RPG játékok közé, bár kétségtelen tény, hogy vannak bennük RPG vonások, mégis sokkal inkább nevezhetők ügyességi, logikai, kalandjátékoknak.



A TÖRTÉNET

A hasonlóság az Alundrával már a történetben is megnyilvánul, hisz itt is mindenféle álmokban történnek az események.

Szóval réges-régen három világ létezett. Az Álom világ (Dream World), a Rémálom világ (Nightmare World), és az a világ, ahol a majmok is éltek (Waking World). A három világ viszonylagos békében élt egymással, míg nem egy napon a gonosz Rémálom király el nem határozta, hogy uralma alá hajtja és elpusztítja a másik két világot. Ehhez azonban szüksége volt a csodálatos Varázskönyvre (Magic Story Book). A játék főszereplője Monkey éppen a bányában dolgozik, amikor Rémálom király és csatlósai megtámadják a két másik világot. Ennek következtében hatalmas földrengés rázza meg a bányát, ezért hősünk eltéved. Miután kitalál a bányából, mestere Master Sage elküldi őt egy különleges könyvtárba, ahol a Varázskönyv található – erre pályázik a Rémálom király. Monkey utat tör magának a könyvtárban, majd legyőzi a Rémálom királyt és a könyv is az övé lesz. Persze nem minden fenékig tejfel, mivel a Rémálom király miatt a könyv néhány lapja szétszóródik a világban. Adott tehát a feladat, össze kell szedni a lapokat és ezzel kiegészíteni a könyvet, még mielőtt ezt a Rémálom király tenné meg.



MONKEY KALANDJAI

Kezdjünk is bele a végigjátszásba. Elöljáróban annyit, hogy az ajtók kinyírásához mindig nyírjunk ki mindenkit, verjük bele a földbe a cölöpöket stb. A titkos helyek helyét mind nem fogom leírni – csak néhányat az elején – mert könnyű őket megtalálni (lyukak a földön) – az itt lévő feladatok is igen egyértelműek. A földön lévő villámos platformokat mindig aktiváljuk (Négyzet – a használatáról később) A kezelést és minden fontos tudnivalót majd menet közben említek meg. Szóval Te vagy (nehogy megsértődjön valaki) Monkey a hős, csak te győzheted le a Rémálom királyt. Miután a Rémálom szolgái elárasztották a világot, a bánya mélyén landolunk. Egyelőre még nincs fegyverünk és semmi segítőeszközünk sincs. Nézzük először a képernyőt. Fent a bal sarokban van az épp használt speciális eszköz (ha lesz később). Emellett pénzünk és kulcsaink mennyisége található. A barackok az életerőnket jelölik, ezt pótolni – ha megsérültünk – a kis barackokkal lehet, míg a naggyal egy ponttal növekszik a max. értéke az energiánknak. A bányában lévő szörnyeket a dobozok hajigálásával likvidálhatók (A Körrel fölemeljük, majd újra megnyomjuk), a harc amúgy folyamatosan megy. Szépen haladjunk előre és kapcsoljuk át a kapcsolókat, nyissuk ki a dobozokat. Az egyik szobából felvehetjük első fegyverünket, a botot (használni X-szel), így már könnyebb lesz a harc. Ha nyomva tartjuk a Kört, a botunkat előre tartva futhatunk – néha ez jól jöhet. Miután kijutottunk a bányából beszéljünk a mesterünkkel, aki nekünk ad egy fejdíszt, ezzel fogja tartani a kapcsolatot velünk – ha valami érdekeset találunk szólni fog. Menjünk a könyvtárba, ami a bányától dél-nyugatra van (útjelző táblák). Beszéljünk a gomba fejű fiúval, aki beenged minket. Itt meg kell találni a könyvet. A feladat egyszerű: csak nyitogassuk a ládákat, szedjük a kulcsokat. Néhol minden szörnyet ki kell nyírni, hogy tovább jussunk, és persze beszéljünk a könyvtáros szellemével is. Menet közben felvehetünk néhány értékes tárgyat. Először is a világ térképet. Ha a világtérképen vagyunk, akkor megnézhetjük nagyban is a térképet, csak nyomjuk meg a Select-et. A másik fontos dolog az első és egyetlen varázslatunk, a "helikopterezés". Ha ezt fölvettük, tartsuk nyomva az X-et, majd miután feltöltődtünk engedjük fel, ilyenkor a botunkat helikopter-rotorként használhatjuk, és átrepülhetünk kisebb szakadékok fölött. Haladjunk tovább, vizsgáljuk át szobákat, vegyük fel a kulcsokat és lökjük arrébb a könyves polcokat, persze majd helikopterezni is kell és kapcsolókat kapcsolni. A könyvtár mélyén meg kell ütközni a Rémálom királlyal. Nem lesz nehéz legyőzni, csak arra kell vigyázni, amikor be akar szippantani, ilyenkor meneküljünk előle. Győzelem után a könyv lapjai szétszóródnak, ám a könyvtáros szellem megjelöli nekünk a megtalálási helyüket a térképen.





Most beszéljünk a gomba fiúval. Irány észak, a bánya, ám most a jobb oldali bejáraton menjünk be. Helikopterezzünk és utazzunk a csilléken. A második csillénél a sínen balra helikopterezzünk. A talált kapcsolót kapcsoljuk át, erre lent kinyílik egy ajtó, ahol egy kulcs van. A kulccsal végre nyitható fent a láda, így már végre felvehetjük a kalapácsot. A Háromszöggel beléphetünk az Invetory-ba. Itt kiválaszthatjuk, hogy a Négyzettel melyik tárgyat akarjuk használni – most még csak egy van, a kalapács, amivel egyébként cölöpöket lehet a földbe verni. Először is induljunk dél-nyugatra Master Sage's Dojo nevű helyet keresve. Bent mindjárt a jobb oldalon ha a helyére toljuk a nagy gyümölcsöt, egy láda jelenik meg egy kristállyal. Ebből 20-at kell összeszedni, és elvinni mesterünknek – hálából nekünk adja a legjobb botot a játékban. Keressük is meg őt és beszéljünk vele. Ő elmondja, hogy ha megvan mindegyik könyv-lap, térjünk vissza hozzá –



egy másik házban pedig a kristályokról beszél. Az egyik házban szerezhetünk dinamitot, csak mindig találjuk el a szörnyeket – ha megvan, kapunk egy ötös csomagot. Van még egy doboz a bal oldalon, itt dobjunk a kis lila színű gyümölcsöt a nagyra. Ha többször beszélünk a barackfával, ad egy nagy barackot (csak akkor, ha a Majom faluban beszéltünk a sütit áruló nővel). Az egyik tábla alatt van egy titkos hely bent egy emberrel – ő egy botot árul 500 aranyért – ha van pénzünk jöjjünk vissza ide. Ezek után irány vissza a térkép. Menjünk délre, itt van egy bejárat, ahol is két





cölöp található. Bent van a Majmok faluja. Itt beszéljünk mindenkivel. Szerezhetünk magunknak lándzsákat, ezt úgy kell csinálni, mint a dinamitokkal. Ha beszéltünk mindenkivel, elkezdhetjük a küldetést. Érdemes először délre indulni a sivatagos pálmafákhoz. Itt az egyik házban beszéljünk Trixie-vel. Ezután a hiányzó laphoz – be az épületbe. A kalapáccsal szét lehet törni a csontváz fejeket. Menjünk balra és vizsgáljuk át a szobákat. Beszéljünk az elefánttal és kapcsoljuk át oldalt a kapcsolót, amivel elmozdíthatjuk a köveket – persze a dobozokról se feledkezzünk meg. Ezután mehetünk jobbra. Itt szintén kapcsolókat kell kapcsolni, cölöpöket földbe verni, és néhol az összes szörnyet kinyírni a továbbjutáshoz (használjuk a dobozokat). Ne feledkezzünk meg az ÖSSZES szoba átvizsgálásáról sem, kulcsokat keresgélve. Találkozunk majd nagy fekete kőfejekkel, ezeket egy speciális karpáncéllal lehet elmozdítani (erről beszélt az elefánt). Végül is a két elmozdított kőhöz jutunk, mögötte teleportokkal. A kék az érkezési helyeket jelöli, míg a narancs maga a teleport. A teleportálással eljutunk az említett karpáncél dobozához. Vegyük fel és teleportáljunk. Lökjük a helyükre a fekete fejeket – csináljuk ugyanezt a több-



bi szobában is, hogy megkapjuk a kulcsot. Tovább haladva hamarosan egy főellenséghez jutunk. Őt úgy lehet elintézni, hogy mikor zöld gömböt lő, akkor azt visszaütjük neki (piros lesz). Amikor füstöt okád, kerüljük ki. Ha legyőztük miénk a lap. Még érdemes visszamenni a labirintus jobb oldalába, mivel itt van egy nagy fekete fej, amit előzőleg nem lehetett elmozdítani – most már ezt megtehetjük, és a kapcsoló segítségével felvehetjük a második kristályunkat. Vizsgáljuk át a tengerpartot, mert értékes dolgokra lelhetünk (nagy barack). Az egyik pálmafa alatt (a közelben vettük fel a barackot) van egy titkos lejáró (itt zöld a talaj színe). Itt irtsuk ki a szörnyeket, és a jobb oldalon robbantsuk ki a falat a dinamittal – a jutalom egy kristály. Ahol felvettük a barackot volt még egy térkép is, kérdezzük erről Trixie-t. ő elküld a testvéréhez – ott van a háza a közelben. Miután beszéltünk vele menjünk vissza Trixie-hez és beszéljünk vele is, hálából amiért segítettünk neki ad egy új, erősebb botot (ha új botot kapunk távolabbra helikopterezhetünk). Ha visszamegyünk a bányához szintén találhatunk egy titkos lejárót, itt irtsuk ki lándzsával vagy dinamittal a szörnyeket, ha sikerül, kapunk egy nagy barackot. Menjünk vissza a könyvtárhoz a bal oldalra, itt is van egy lejáró. Lent helikopterezzünk és kapcsoljuk át a kapcsolókat, ha sikerül miénk egy kristály. A könyvtár közelében van egy cölöp ezt üssük a földbe. Vegyük elő a világtérképet és menjünk a négyzet alakú bokor labirintushoz (Bamboo Grove), amely keletre van. Elég sokat kell mászkálni. Vigyünk magunkkal sok dinamitot, mivel menet közben elég sok titkos helyre be lehet menni. A labirintusban keressük meg és toljuk a helyükre a négy gyümölcs szobrot, majd beszéljünk a gomba fiúval – most már lemehetünk középen. Robbantsuk be a falat. Kezdjük meg a vizsgálódást először a bal oldalon – fényt a fészkek megütésével csinálhatunk. Miután felvettük a kulcsot irány a jobb oldal. Egy zárt dobozt kell találnunk, amihez kell a kulcs. Menjünk le. Kutassuk át a szobákat csináljuk a szokásos dolgokat a továbbjutáshoz (szörny kinyírás, kőszéttörés stb.). A kulcs előtti szobában van egy zárt ajtó, ezt kell majd kinyitni. A zárt dobozban van a Grove – ezzel csapdába ejthetjük a Szent János bogarakat, majd a nagy búrákba lehet berakni őket. A jobb oldalon ki lehet robbantani a falat, itt van egy kristály. Keressük meg a zárt ajtót és pumpáljunk egy bogarat a burába. Törjük szét a köveket a kalapáccsal, nyírjuk ki a gombákat, akkor megkapjuk a kulcsot. A ládákkal nyírjuk ki a szörnyeket és menjünk tovább. A továbbjutáshoz tegyük a szokásos dolgokat, és alaposan nézzünk körül a sötétben – ha alaposak vagyunk nem lehet gond (ne feledkezzünk mindenhol mindenkit kinyírni, és a cölöpöket a földbe verni). Végül egy főellenséghez jutunk, az óriás gombához. Csaljuk a piros pontokra és üssünk a cölöpökre. Vigyázzunk, a zöld golyóval el ne találjon minket! Most menjünk délkeletre Fontune faluba és beszéljünk mindenkivel – a falu főnökétől megkapjuk a zsákocskát, amivel három feltámasztó gomba lehet nálunk (eddig csak egy lehetett). Most szedjünk össze néhány bogarat (legalább hatot) és menjünk vissza a Könyvtártól északra. Az úton van egy titkos lejáró – itt a búrákba eresszük bele a bogarakat, jutalmunk egy kristály. Ideje megvenni az 500 aranyas botot, mivel távolabbra helikopterezhetünk vele. Most menjünk keletre a Dream Shirine nevű helyet keresve. A búrákba engedjünk két bogarat, mire a védőpajzs eltűnik, mi pedig bemehetünk. Helikopterezzünk balra és fel, majd tartsuk az irányt és beszéljünk a királlyal – ő csatlakozik hozzánk és fényt ad (vigyázzunk, nehogy lemaradjon). A bal oldalon és fent egy búra (kell egy bogár) van, így jobbra menjünk. Derítsük fel a szobákat és a továbbjutáshoz tegyük a szokásos dolgokat. Miután visszajutottunk a trónterembe vegyük a bal alsó ajtóhoz az irányt. Jó alaposan vizsgáljuk át a szobákat, ha ezt tesszük, nem lehet gondunk. A sötét szobában a király otthagy minket. A gyümölcs-szobrokat a következő sorrendben toljuk: bal alsó, bal felső, jobb és az ajtó kinyílik. Két ezüst kulcs kell a továbbjutáshoz. Tologassuk a szobrokat és mindenkit nyírjunk ki. A nagy dobozból felvehetjük a horgot, amivel a kilógó fadarabbal rendelkező magaslatokra lehet felkapaszkodni. Vizsgáljuk át a szobákat és vegyük fel a kulcsokat. Továbbhaladva és repkedve, valamint kapaszkodva egy főellenséghez jutunk, a nagy felhőhöz. A kötéllel szedjük le a kezét, majd mikor forgószelekkel támad, csináljuk ugyanezt csak a testével. Ha győzünk miénk az újabb lap.

(Folytatás a mellékletben)

ÉRTÉKELÉS

A Monkey Hero – kényelmességi szempontból – egy nagyon jó játék. Leginkább az tetszett, hogy az Alundrához viszonyítva nincsenek olyan nyakatekert logikai és ügyességi feladatok, minden sokkal egyszerűbb, bár kétségtelen, hogy néha ez a játék is bedurvul. A MH egy nagyon könnyű játék, a főellenségeket iszonyú könnyű legyőzni, éppen ezért a progit inkább a kezdő játékosoknak lehet igazán ajánlani. Rövid is – túl rövid. A Monkey Hero grafikája egész jó lenne, ha nem lenne ilyen túlzottan sötét árnyalatú, emiatt néha nehezen lehet meglátni bizonyos dolgokat. A zene nem rossz, csak egy idő után idegesítően monotonná válik. Az egyetlen komoly hiba, hogy menteni csak haláloskor, illetve a játékból történő kilépéskor lehet, ami egy áramszünetnél könnyfakasztó tud lenni (ezt tapasztaltam). Egy szó mint száz, a Monkey Hero rendkívül jó játék, de mivel túlságosan könnyű, inkább csak bemelegítésnek ajánlott – mondjuk az Alundra előtt!

Veres Miki

MONKEY HERO

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)
✓ JÓL JÁTSZHATÓ ÉS SOKKAL EGYSZERŰBB MINT AZ ALUNDRA
× A GRAFIKA TÚL SÖTÉT TÓNUSÚ, RITKÁN LEHET MENTENI

80%

GTA: LONDON 1969

A Grand Theft Auto című játék a véleményem szerint a videó-játék történelem egyik leghangulatosabb és legöltetesebb játéka. Mi lehet annál kellemesebb, mint egy elvetemült bűnöző bőrébe bújva autókat lopkodunk, ártatlan civileket gyilkolászunk az utcán, esetleg őrült menekülésekben veszünk részt a rendőrök elől, és mindeközben igazi gengszternek való küldetéseket oldunk meg. A siker nem is maradt el, a GTA elérte a PLATINUM kiadást (több mint 1 millió eladott példányszám). A GTA azonban már egy éve megjelent, és ez idő alatt bizony bármelyik játék unalmassá válik. Ezt ismerték fel a készítők és úgy döntöttek, hogy amíg a GTA 2 el nem készül, időtöltésnek kiadnak a GTA-hoz egy küldetés lemezt a GTA: London 1969-et. Ez talán egy kis magyarázatra szorul: a küldetés lemez ötletét PC-ről vették az alkotók, ott ugyanis minden hónapban megjelenik valamelyik sikerjátékhoz egy-egy ilyen kis csomag, melyben új pályák, küldetések és egyéb más nyalánkságok vannak, amik kiegészítik és még tökéletesebbé teszik a játékokat. A küldetéslemezek legfőbb jellemzője, hogy nem működnek, csak akkor, hogy ha megvan mellettük a teljes játék. Ez a helyzet a GTA:



Londonnal is – a teljes GTA nélkül NEM MŰKÖDIK. Mondhatnánk, hogy ez egy történelmi pillanat, hisz PlayStation-re gyakorlatilag még egy úgynevezett "Mission Pack" sem jelent meg, a GTA: London az első, és remélhetőleg – ha sikeres lesz – nem is az utolsó ilyen próbálkozás.

A játék "installálása" nagyon egyszerű: rakjuk be a Londont, majd a megfelelő pillanatban, amikor a játék kéri az eredeti GTA lemezt is, ezután nyomjunk X-et. Miután felismerte a GTA-t, helyezzük vissza a Londont, és nyomjunk X-et – ezután már játszhatunk is a GTA: London 1969-el.

LONDON 1969

Mint az már az alcímből is kitűnik, a játék most szakít a hagyományokkal és nem egy modernkori metropoliszban játszódik, mint a GTA, hanem Londonban, méghozzá 1969-ben. Ezáltal a teljes játék 60-as évek végi hangulatot áraszt. A zenék például tényleg olyanok, mintha '69-ben bekapcsoltunk volna egy autórádiót. Az utakon öreg Jaguárok, Porschék, Minik, Aston Martinok stb., azaz régi járgányok száguldanak (az autók persze név szerint nem szerepelnek, mivel a cégek nem adták a nevüket egy efféle "erkölcstelen" játékhoz), ezeket természetesen most is bármikor ellophatjuk. A játék összesen 30 új járgányt tartalmaz, és néhány régi ismerős mellett egy csomó új autót és járművet kipróbálhatunk. Egyszóval, tényleg úgy érezhetjük, hogy 1969-ben vagyunk. Az újdonságokhoz tartozik, hogy feljavították – ha kis mértékben is – a grafikát és a játszhatóságot, valamint egy kicsit gyorsabb is a játék. A játszhatóság javult a legjobban, végre nem olyan irreálisan nehezek a küldetések. Ami változatlan maradt az az irányítás, ezért erre nem is térek ki. Fegyvereket ismét a dobozokból szedhetjük, az arzenálunk most is négy tagból áll – kár hogy nincs új fegyver. Amúgy sok más extrát is kivehetünk a dobozokból, úgymint pajzs, gyorsítás, kulcs stb. Érdekes dolog még a Kill Frenzy felirat (ami nem új), melyet szintén dobozokból vehetünk fel. Ilyenkor igyekezzünk minél nagyobb pusztítást elérni, mivel extra életet és pontokat nyerhetünk. Ha elkövetünk valamilyen bűntényt (gyilkosság, rablás), a rendőrök habozás nélkül üldözőbe vesznek. Vagy kinyírnak (vagy mi őket), vagy ha sikerül börtönbe csuknak – az előbbi esetben egy életnek annyi. Hogy épp menyire keresnek minket, az a képernyő felső részén látható – szerintem a rendőrök nagyságrendekkel gyengébben végzik a munkájukat, mint a GTA-s kollégáik, mondjuk azért félteni nem kell őket.



A KÜLDETÉSEK

A játék négy kisebb epizódra van osztva. A feladat most is ugyanaz, elkell érni egy megadott ponthatárt (Target Score), hogy átlépjünk a következő epizódba. Összesen 32 küldetést – plusz néhány titkosat – lehet megoldani. Mielőtt belemennék a küldetések leírásába elmondanám, hogy a Pause menüben megtekinthető a ponthatár, hogy mennyi titkos dolgot találtunk meg, és hogy hányból hány küldetést siketült megoldani. Mindig figyeljük a sárga nyilat, ezt követve megtaláljuk a kívánt helyet. Ha küldetésekre koncentrálunk igyekezzünk minél kevesebb áldozatot ejteni – persze ezt nehéz megállni – mivel a küldetéseket nagyon könnyű elszúrni, elég egy véletlen elhalálozás. Ha a lopott kocsival bemegyünk a Garage feliratú helyre tisztára moshatjuk magunkat. A játék fent mindig kiírja, hogy a város melyik részén vagyunk, eszerint fogom én is megadni a helyeket. Lássuk tehát a küldetéseket epizódok szerint:

Boys will be Thieves: ez még nagyon egyszerű lesz. Hajtsunk a telefonhoz, majd menjünk a motorhoz és vigyük a megadott helyre. Kövessük a piros nyilat és vége is az első epizódnak.

Mods and Sods: Menjünk a telefonokhoz. Az egyszerűség kedvéjért haladjunk balról-jobbra a fülkéknél. Kövessük a nyilat és beszéljünk az emberrel. Menjünk a zöld autóhoz, amivel hajtsunk a megadott személyhez és verjük meg. Vegyük fel a táskát és nyírjuk ki az embert. Szálljunk be valamelyik kocsiba és hajtsunk a kocsma elé. Szálljunk ki a kocsiból és meneküljünk, mivel minden a levegőbe repül. Irány vissza fülkékhez, jöhet a második. Beszéljünk, majd verjük meg a drog dealert. Másszunk fel a tetőre és a lángszóróval nyírjunk ki mindenkit. Vegyük fel a motort és vigyük a megadott garázsba. Irány vissza az utolsó előtti telefonhoz. Vegyük fel a rakétavetőt és robbantsuk fel a buszt. Lopjuk el a fekete járgányt és vegyük fel a két embert (álljunk meg a kijelölt helyen) – majd vigyük őket a garázsba. Ha fel akarjuk venni a Tankot, menjünk North Shoutwark-ba a hídhoz, itt balra van a tank (a csövét az R2+iránnyal lehet forgatni) – vigyázat a tank sem halhatatlan! Ha kiélveztük magunkat menjünk az utolsó telefonhoz. Szedjük fel a Jaguárt és nyírjuk ki a megjelölt embereket. Szálljunk be egy autóba és vigyük a garázsba. Menjünk és beszéljünk az emberrel. Menjünk a kijelölt helyre és vigyük a fekete járgányt a garázsba (siessünk mert időre megy). Ezután ugyanezt a fekete járgányt vigyük a megadott helyre, majd a zöld teherautóval lökjük a feketét a vízbe. Ha ez is megvan irány az újabb fülke. Szedjük fel a teherautót (nagyon gyorsan, mivel telik az idő), majd vegyük fel a táskákat. Ha megvan, hajtsunk a kijelölt helyre és várjunk egy kicsit. Rövid idő múlva megjelenik egy újabb táska, amit vegyünk fel. Szálljunk vissza az autóba és vigyük a garázsba. Ezután keressük fel Keith-et és beszéljünk vele. Keressük meg az embert és húzzunk be neki néhányat. Találjuk meg a zöld Jaguárt és lopjuk vissza. Hajtsunk a megjelölt helyre



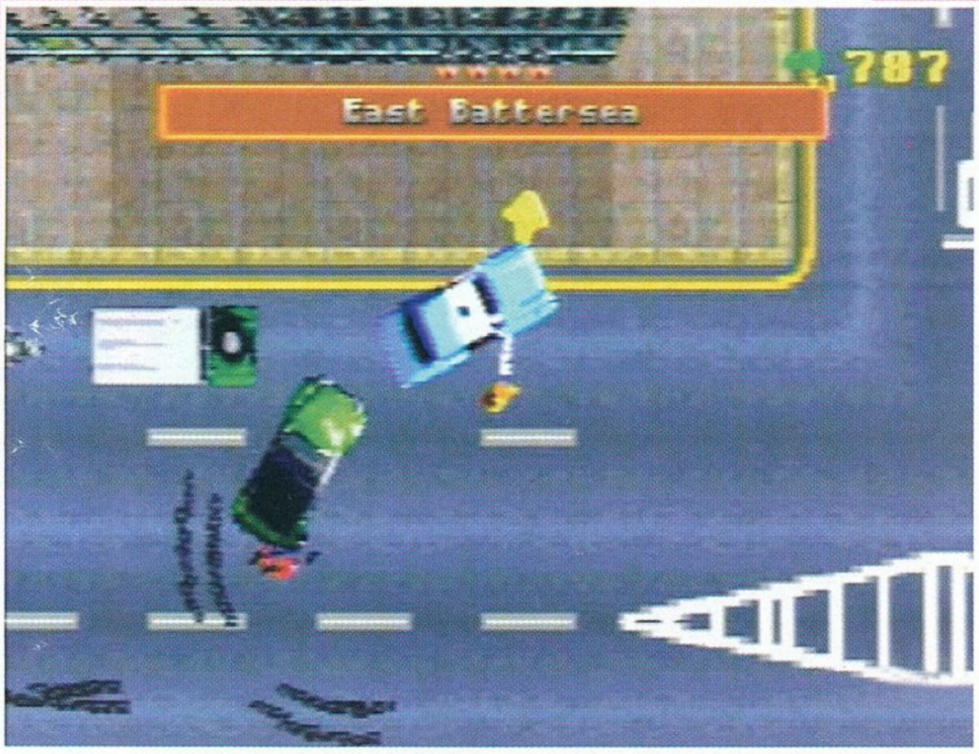
(keressük meg a bejáratot) és szálljunk ki a kocsiból, mivel az erőművel együtt felrobban. Ezután szerezzünk egy járgány és üssük el a kijelölt piros ruhás embert. Keressük meg a buszt és lopjuk el, majd szedjük fel az emberkéket. Ha megvan vigyük őket a garázsba. Ezután egy parkolóhoz kell menni, ahol vigyük az autókat a megjelölt garázsokhoz. Miután megvan menjünk a telefonhoz az új küldetésért. Keressük meg a limuzint és beszéljünk az előtte állókkal. Ezután az a fel-

adat, hogy elintézzünk három Minit. Most már csak három küldetés van hátra, de ezeket meg kell találni (rejtettek). Először menjünk North Chelsea-be, ahol egy limuzint kell találnunk (keresgéljünk, két ház között parkol), majd North Soho-ba, ahol egy kék autót, végül Northeast Brixton-ba, ahol a korház előtt egy zöld kocsi parkol, ezeket vigyük a megadott helyekre – az utolsónál ha kiszálltunk a kocsiból az felrobban. Ezután kövessük a piros nyilat és vége is az epizódnak.

Chelsea Smile: ennél az epizódnál a tank a Hyde Parkban van. A telefonnál ismét balról jobbra haladjunk. Vegyük fel a telefon mellől a rakétavetőt és robbantsuk fel az autót. Keressük meg a kék ruhás fickókat és mind intézzük el őket, majd menjünk a sárga autóhoz és vigyük a garázsba. Menjünk innen mert robban, előtt álló emberrel – mivel makacskodik verjük meg. Miután beszállt a fekete kocsiba, vigyük a garázsba. Vegyük fel a kék kocsit és vigyük a várba, ahol tegyük le és meneküljünk, mivel a kocsi hamarosan a levegőben repül a mellette lévő épülettel egyetemben. Szedjük fel a várban lévő táskát és vigyük – egy autóval – a megadott garázsba. Gyorsan fogjunk egy gyors autót, mivel hamarosan időre kell ellopni egy sötét teherszállító autót. Miután beszálltunk szálljunk is ki, mivel öt másodperc múlva felrobban. Keressünk London Cab nevű járművet (általában fekete színűek), amit vigyünk az autókereskedőnek. Sietve szerezzünk egy járgányt és kapjuk el a sötét autót, amiből szálljunk ki, mert robban. Szerezzünk egy újabb Cab-ot és vigyük a kereskedőhöz. Menjünk vissza a telefonhoz, majd keressük meg a teher-



ezután keressük meg a sötét teherautót és vigyük a garázsba. Keressük meg a piros ruhás ürgét és beszéljünk vele, majd beszéljünk a következőkkel is. Keressük meg a sárga autót és vigyük a megjelölt helyre, ahol rakjuk le – figyeljük a robbanást. Most szedjük fel a táskákat és vigyük őket a megjelölt garázsba. Kövessük a nyilat, majd a robbanás után vegyük fel a táskát. Szálljunk be egy autóba, majd pár másodperc múlva azonnal ki, mivel az autó felrobban. Lopjuk el a teherszállító autót és vigyük a ház elé – a delikvens beszáll, az autó pedig felrobban. Irány vissza a telefonokhoz. Vegyük fel a táskát és szálljunk be a buszba, majd vegyük fel az uiast, akit szállítsunk a megadott helyre. Itt szálljunk ki és várjuk meg, amíg szétlövik a kollégák a buszt. Szálljunk be a piros kocsiba, amit vigyünk a garázsba. Szedjük fel a fekete kocsit és beszéljünk a vár autót, amit lopjunk el és vigyünk a Big Benhez. Itt beszéljünk az ürgével és verjük meg. Menjünk a megadott helyekre és lopjunk egy buszt. Vegyük fel a turistákat és vigyük a buszt a garázsba. Szerezzünk egy gyors járgányt és lopjuk el a limuzint, amit aztán vigyünk a garázsba. Vegyük fel a táskát és álljunk be a garázsba, majd gyorsan lopjunk el az újabb limuzint, amivel vegyük fel a táskát. Ezután lopjuk el a kocsit majd vele a rakétaszállító autót. Szállítsuk a megadott helyre és végezzük ki a bérgyilkosokat, majd lopjunk el egy piros kocsit, amivel egy újabb rakétaszállítót lophatunk el – ha ez megvan végeztünk is. Még van három egyszerű küldetés: az egyiknél Southwest Westminster-nél egy rendőrautót, míg Central Bow-nál egy tankert, a harmadiknál pedig Southwest Bermondsey-nél kell megtalálni egy autót, és a megadott helyre szállítani.





Dead Certainty: a tankot East Bow-nál találjuk. A telefonoknál először válasszuk a bal alsót. A focipályán végezzünk ki annyi játékost, amennyit csak tudunk (elveszthették a meccset, a főnök pedig a fogadást), majd öljük le a kijelölteket is. Végül elküldenek, hogy védjünk meg néhány embert – itt is gyilkoljunk, de csak vigyázva. Beszéljünk, majd öljük meg az ürgét, tegyük ugyanezt a következővel is. Robbantsuk fel a kis zöld autót és lopjuk el a pirosat, amit vigyünk a garázsba. Irány vissza a telefonokhoz (jobb alsó). Beszéljünk az emberrel és vegyük fel a tankot, amivel menjünk a megadott helyre és nyírjunk ki mindenkit. Romboljunk egy kicsit, majd szerezzünk egy gyors járművet. Beszéljünk az emberrel, majd lopjuk el a zöld kocsit és vegyük fel a táskát. Ezután vigyük a kocsit a garázsba. Újra beszéljünk az emberrel és vegyük fel a kocsit. Ezt gyorsan vigyük az üzletbe, majd onnan vissza a helyére a ház elé, de úgy parkoljunk, ahogy eredetileg állt az autó!! Hamarosan az autó gazdája a levegőbe repül. Beszéljünk a emberekkel, a másodikat meg is kell verni, majd megölni. A háztetőn beszélgessünk el Lennyvel, majd ha kibeszélte magát intézzük el. Vissza a telefonokhoz (jobb felső). Lopjuk el a limuzinokat és vigyük a helyükre, majd nyírjuk ki a megadott ürgét és vegyük fel a táskát. Ezek után már csak a garázsba kell beállni. Vegyük fel a limuzint és vigyük a garázsba, majd öljük meg a megadott személyeket – összesen négyen lesznek. Lopjuk el a piros járgányt és vigyük a garázsba. Menjünk az utolsó telefonhoz. Szedjük fel a Miniket és vigyük őket a megadott helyre (a pirossal menni kell a végsebességig). Vegyük fel a kék járgányt és autókázzunk egy kicsit, majd vigyük a megadott helyre, szálljunk ki és meneküljünk, mivel robban! Menjünk a telefonhoz és a piros járgánnyal tegyük le a táskákat. Vegyük fel a rakétavetőt és robbantsuk fel a tankot. Szedjük fel a táskát majd a Minit, amit vigyünk a garázsba. Én még két küldetést találtam, a Southeast Hyde Parkban egy buszt, míg Northwest Southwark-ban egy zöld teherautót kell megtalálni és a garázsba szállítani. Van még két küldetés, de ezeket viszont nem találtam meg, de szinte száz százalék, hogy ha a már leírt küldetéseket megcsináljátok, eléritek a pálya átlépéshez szükséges ponthatárt. Ha megvan kövessük a piros nyilat és robbantsuk fel az autót.



ÉRTÉKELÉS

A GTA: London nagyon jól sikerült, méltó kiegészítése a GTA-nak. Az újdonságok jók és egész sok van belőlük, a küldetések ötletesek. Kicsit nehezek, de kitartással megoldhatóak. A zenék remekül sikerültek és a grafika is jobb, mint az elődben volt – kevésbé pixeles. Ami a legfontosabb, a gengszterhangulat változatlan maradt. Egyedül a két játékos módot hiányoltam a játékból, mondjuk linkelve (mint PC-n) lehetne ketten egymás ellen játszani. Ettől az apróságtól eltekintve a GTA: Londont bátran megszerezheti bárki, akinek tetszett a GTA. Végül egy jó hír: nem biztos, hogy ez volt az utolsó küldetéslemez a GTA-hoz! Sőt, hogy tovább fokozzam a GTA rajongók lelkesedését várhatóan ősszel jelenik meg a GTA 2.

Veres Miki

GTA LONDON

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
DUAL SHOCK
EREDETI GTA LEMEZ

✓ HANGULAT VÁLTOZATLAN, NAGYON JÓK AZ ÚJDONSÁGOK ÉS A KÜLDETÉSEK
× NINCS KÉT JÁTÉKOS MÓD

87%

Hát akkor induljunk neki, és tekintsünk bele az idei nyár általam legjobban várt anyagjába, a Konami szuperjátékába, a legjobb hangulatú programba, a "nemfokozomtovább": a Silent Hill-be. Hála Ritának – a Konami programellátó központjának jeles alkalmazottjának – én már február óta itt lubickolok Hawaii-ban, mert elküldték a játék végleges változatát. Azóta nincs olyan hét, hogy elő ne venném, és ne játszanék vele pár órácskát, mert mindig előkerül valami, amitől újabb dolgok derülnek ki. Persze ez Nektek, mint törvénytisztelő állampolgároknak még nem adatott meg, hiszen a játék Európában nem kapható. És mivel a teszt is egy amerikai NTSC verzió alapján készült, mindenkitől elnézést kérek, ha valami a későbbi PAL verzióban esetleg nem ott szerepelne, vagy nem úgy, ahogy leírtam. Na, de nem szaladjunk idő előtt a dolgok közepébe – lássuk az előzményeket!

SILENT HILL = SILENT HELL!

Silent Hill – mint ahogyan a neve is utal rá – egy csendes városka. Azonban még érződik rajta az a fájdalom, ami egy 7 évvel ezelőtti tűzeset után történt. Csendes Hegy ugyanis porrá égett, és ezáltal teljesen megszűnt a turista forgalom. Egy újságíró tartott csak a város felé 7 éves lányával – vakációzni indultak. Ám az úton történt valami. Előbb egy rendőrnő húzott el mellettük a motorbiciklijén, majd kisvártatva megtalálták a motor



SILENT HILL

CSENDES POKOL



roncsait az út szélén. Közben a kislány elaludt az első ülésen, Harry pedig tovább vezetett. Arra azonban ő sem számíthatott, hogy egy árnyék fog az útjába állni. Becsületes ember révén azonnal félrerántotta a kormányt, viselve ezzel a következményeket...

Szóval Te vagy Harry. A játék stílusát látszólag könnyen definiálhatjuk, mert ugye kiköpött Resident Evil, de pár óra játék után kiderül, ez azért mégis csak több annál. Kezdjük ott, hogy a kamera ott (RE) mindig rögzített szögből mutatta az eseményeket, s ez többször is bonyodalmat okozott, mert nem mindig láthattad tisztán a terepet. Nos, ez itt egyáltalán nincs így. A kamera egyfolytában rajtad van, csakúgy, mint a Tomb Raider-ben. De ha még ez sem lenne elég kényelmes, teljesen körbecsavarhatod a fejed, amerre csak kedved tartja. De nem csak ez a követős kameraállás van, mert akad, hogy egy rögzített állásból kezd el mozogni a kép, s teljesen úgy hullámzik, mintha az operatőr be lenne lőve. Extrém, ferde, himbálózó képeket látsz majd, amik egyáltalán nem mennek a játszhatóság rovására, inkább a hangulatot fokozzák. Azt külön tudtam dicsérni a játékban, hogy szinte alig tölt. Ez meg azért érdekes, mert a városban szaladgálsz és mivel a kamera mindig követ, így bárhová mész a városban (ami elég nagy) sosem kell tölteni, hogy befordulhass egy sarkon. Csak akkor, ha mondjuk, bemész egy házba.

AZ ELSŐ LÉPÉSEK

A történetet a leírás közben fogom elmesélni, most inkább a kezelési trükkökkel és az irányítás sajátosságaival foglalkoznék. A karakteredet irányíthatod a kurzorgombokkal, vagy ha analóg joystickod van, akkor a karokkal is. Egy dolog azonban biztos: az analóg irányíthatósága a béka feneke alatt van. Egy valami miatt éri meg csak, az pedig a rázás. Komolyan mondom, ez volt az a játék, amely hatására vettem egy dual shock-ot. A joy akkor ráz, amikor Harry szíve dobog. Ha futsz, vagy egy szörny megijeszt, egyre gyorsabban ver a szív, ezzel együtt rázkódik a kezedben az irányító. Az X gombbal tudod felvenni a tárgyakat, kinyitni az ajtókat, vagy megvizsgálni valamit. Plusz ezzel is lőhetsz, már ha az R2 gombbal célra tartottál. A program nagyon humánusan automatán rááll a legközelebbi ellenségre, úgyhogy nagy problémát ez nem okozhat. Mivel a karakter automatikusan gyaloglásra van beállítva – ez sokszor unalmas lehet. A Négyzet és az adott irány folyamatos nyomva tartásával futhatsz. Oldalazni is lehet – bár őszintén szólva – ennek nem nagyon használtam ki a lehetőségeit, mindenesetre ez az L1 és R1 gombokkal történik. Ha már van térképed, a Háromszöggel nézheted meg. Ha meg van zseblámpád, azt a sötét helyeken a Körrel gyújthatod fel. Az L2 folyamatos nyomva tartásával egy tulajdonképpeni belső nézetbe kerülsz, ahol teljesen körbenézelődhetsz, hátha valami olyan dolgot is meglátsz, amit amúgy nem. A Starttal pauzálhatsz, a Selecttel jutsz a tárgylistához.

Ezen a képen több dolgot is el kell magyaráznom. Először is energiádat semmiféle számok nem fogják jelezni, hanem a Harry arcképe körüli színből állapíthatod meg, hogyan is állsz. A zöld szín a tutkó, ilyenkor semmi bajod. Ha már barnás lesz a színe, akkor vagy középen, tehát nem árt óvatosnak lenni. A piros szín pedig már egyfajta vészjelzés, mert a következő találatnál kampó. Tehát 3 energiaértékkel mér a játék. Sérüléseket bekapni nem nehéz dolog, hiszen a városban mindenki rád fog támadni, és csak a nehézségi fokozattól függ, hogy a legalapvetőbb szörny mekkorát üt rád.

AZ ÉRZÉS, AMI MAGÁVAL RAGAD...

Ha hiszitek, ha nem, Amerikában sem ott akadnak fenn az emberek, hogy melyik tárgy, hol található, hanem, hogy mi a történet. A Konami ugyanis egy olyan nyakatekert, misztikus cselekményszálat szőtt a Silent Hill-hez, hogy még a legprofibbak is csak értetlenül vakarják a fejüket. Nézzük eleve azt a sok apró elrejtett üzenetet, amit csak úgy bennhagytak a szemfüles játékosoknak:

*Az utolsó pályán találhatsz egy dobozt, amely azt mondja: Psychic TV. Ez egy amerikai zenész csapat a 80-as évekből...

* A Hyper Blaster a Konami fénypisztolyának a neve!

* A tanárok nevei a Sonic Youth nevű csapat tagjai.

* Az utcanevek, mind egytől-egyig híres amerikai írókról lettek elnevezve (pl.: Michael CRICHTON - a Jurrasic Park alkotója, vagy Robert BLOCH - a Psycho kitalálója).

* Norman motelje meglehetősen hasonlít a Psycho béli Bates Motelre...

* A játék zenéje meglehetősen hasonlít Angelo Badalamenti munkájára, amit a Twin Peaks című sorozatban hallhattunk.

*Cheryl Mason beállása a Trainspotting plakátján álldogáló Kelly MacDonald-ra emlékeztet.

TÁRGYAK

Szerencsére nem korlátozták a felszedett cuccok kapacitását, mert a játék közepétől számítva, vagy 40 dolog lesz nálad. Lássuk, hogy melyek azok, amik elég sokszor lesznek használatba véve:

* **First Aid Kit:** A legnagyobb egészségügyi csomag. Pirosról is zöldre gyógyít. Csak egy baj van vele: túl kevés van belőle.

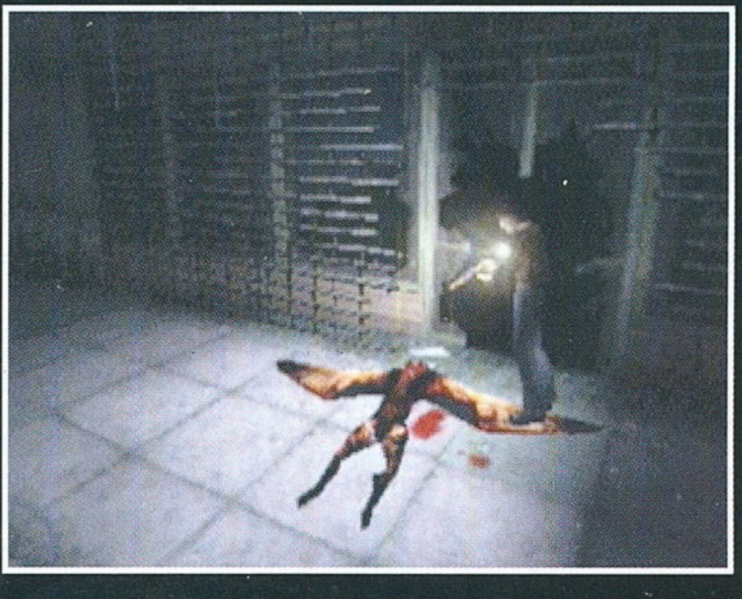
* **Ampoule:** Hatása ugyanaz, mint a fentebb említett First Aid, csak sokkal kevesebb van belőle.

* **Health:** Ez egy kisebb energia-visszaadó üvegcse, amelyből sok van ugyan, de csak egy energiaegységet ad vissza.

* **Bullets:** A történet során 3 féle patront fogsz találni. Nehézségi szinttől függően egy tár 15, 30, illetve 45 töltényt tartalmazhat. A három fegyver pedig a pisztoly, a Shotgun és a Riffle.







KARAKTEREK

(Az alábbi ismertetések elolvasása káros lehet a játék teljes élvezetében. Ezért csak az első végigjátszás után ajánlom őket)

Harry Mason: A 32 éves író, a játék főhőse. Pár éve elvesztette a feleségét, és most egyetlen szemefénye Cheryl, a fogadott lánya. Aztán mintha ezt a boldogságot is el akarná tőle venni valaki, amikor Silent Hill-be mennek vakációzni. Harry tehát első számú feladatának tartja kideríteni, mi folyik ebben az őrült városban...

Cheryl Mason: Harry 7 éves lánya. Annyit lehet róla tudni, hogy Silent Hill-ben született, s innen fogadták örökbe szülei, Harry és felesége.

Cybil Benett: A 22 éves rendőrtiszt a szomszédos

városka – Brahms – lakója. Egy váratlan hívás értesíti arról, hogy valami nincs rendben Silent Hill-lel és jó lenne, ha utánajárna a dolgoknak.

Dahlia Gillespie: Ez a titokzatos öreg hölgy, aki a kezében tartja az egész várost. Hét évvel ezelőtt csak azért gyűjtotta fel a lányát, mert azt hitte, így előhívhatja a született Gonoszt. Most azonban új terve támadt. Cheryl lesz a hiányzó láncszem ördögi tervéhez, és ő lesz az, aki életre keltheti az Istenek anyját.

Alessa Gillespie: Dahlia kislánya. Valami nagy baj lehet vele, mert halmazállapotát tekintve nem biztos, hogy szilárd. Értsd ezalatt, hogy akkor jelenik meg, illetve tűnik el, amikor erre kedve szottyan. Szellemek márpedig nincsenek!

Michael Kaufmann: Vélhetően a városka kórházának igazgatója, aki mindenféle drogügyletekbe keveredett. Valamiféle megállapodás köti Dahliához, de miután feleszmél, hogy talán nem jöhet ki az üzletből élve elpucol. Persze mint mindenkit, előbb-utóbb utoléri a végzete, akit most Lisának hívnak...

Lisa Garland: A kórház egyik csábos nővérkéje, aki túl későn jön rá, mi is történt valójában. Már kezdett gyanússá válni neki, hogy itt olyan betegeket kezelnek, akik egyik nap meghalnak, másik nap, pedig járkálnak tovább. Aztán megtörténik a beetetés. Dr. Kaufmann ad egy adaggal a drogból és elszabadul a pokol. Lisa egyfolytában Alessa után kutat, de nem változik zombivá – vajon miért?



TITKOK

Mostanában elég nagy divat lett, hogy egy játéknak több befejezése van, másrészt meg nem is elég egyszer végigmenni a történeten, ha mindent látni akartok. A Silent Hill-nek 5 különböző befejezése van, s további titkok is napvilágot láttak. Amikor először viszed végig a játékot, a gép felajánl neked egy mentett állást. Ez lesz a Next Fear – vagyis a következő félelem. Ez "csupán" annyiban különbözik a rendes küldetéstől, hogy 6 új tárgy található benne! Valamint, ha sikerül elérned a maximális 10-es osztályzatot a Hyper Blaster-nek sárga színű fénye lesz és legalább négyszer erősebbé válik.





BAD: Ez a legrosszabb befejezés, ezt akkor láthatod, ha messze elkerülöd Kaufman-t az utolsó előtti pályán, és Cybil-t is megölöd a vidámparkban.

BAD+: Annyi a különbség, hogy Cybil-t meg kell menteni a szérummal.

GOOD: Itt már össze kell futnod Kaufmann-nal is, de nem elég menteni őt a szörnytől, hanem még a motornál is találkoznod kell vele, viszont Cybil-t meg kell ölnöd.

GOOD+: Mentsd meg Cybil-t és Kaufmann-t is egyaránt.

UFO: Használd a Channeling Stone titkos tárgyat az alábbi 5 helyen: az iskola tetején, a korház előtt (mielőtt a harmadik főellenséggel összefutnál), a Norman motelben (a szobák előtt), a hajó ablakában és a világítótorony tetején.

RANKING SCREEN

A játék legeslegvégén kapsz egy értékelést a teljesítményedről. Ezeket veszem most sorra:

Game Clear: Ez azt mutatja, hányszor mentél végig a játékon. Ne feledd, mindig az elmentett állásból folytasd a játékot! Öt végigvitel után megkapod az arany fokozatot.

Ending: Itt láthatod, hogy milyen befejezést értél el. Csak a Good+ ért kapsz aranyat.

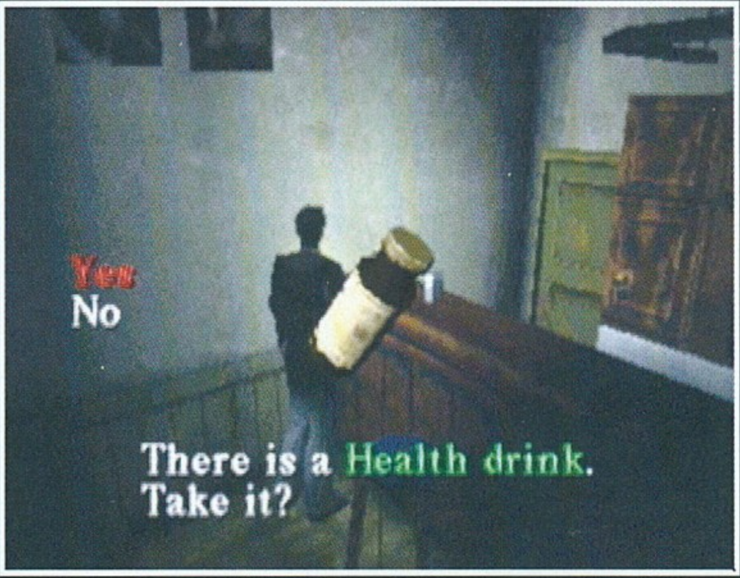
Continues: Ez a folytatások számát mutatja, vagyis hogy hányszor haltál meg egy végigjátszás alatt. 2 lehet a maximum, ha aranyat akarsz.

Saves: A kimentések száma. Csak egyszer menthetsz, ha aranyat akarsz.

Total Time: A tiszta játékidő, ameddig végigjátszottad a játékot. Próbálj másfél óra alatt maradni, különben nem kapod meg az aranyat.

Items: Itt láthatod, hogy a 203 lehetséges tárgyból hányat találtál meg. Zárójelben pedig a bonusz tárgyak szerepelnek. Elég 150 az aranyhoz.

Walking, Running Distance: Nem semmi. A játék még azt is számolja, hogy hány kilométert szaladgáltál össze a játékban. Próbálja meg a lehető legminimálisabb kitérőkkel a célodhoz eljutni. 8-9 km már jónak mondható (mondjuk profinak).



Fighting Distance: Hány nyomorult állatot intéztél el kézzel, illetve fegyverrel. Na itt gőzöm sincs, hogy mit javasolhatnék. Ölj le mindenkit, minél kevesebb töltényt használva, de ügyelj arra, hogy arányosan legyen elosztva a távolság. Értem ezalatt, hogy egyelő megoszlásban legyenek a közelről, illetve távolról elintézett ellenfelek, s hogy minél kevesebbet lőj mellé.



Ranking: Az összértékelésed. A nagy csillagok a fő pontszámod, az alatta lévő kicsik, pedig az alszámok. Pl.: 6.8 Ha profi vagy, még a 10 sem lehetetlen...

A háttérben ezen kívül megjelenhetnek különböző tárgyak. Ha ezek megjelennek, akkor azok a következő küldetésben valahol felszedhetőek lesznek.

Gasoline, Chainsaw, Rock Drill: Nyerd meg a játékot Easy fokozaton, de az Items és Continue pontnak aranynak kell lennie.

Chanelling Stone: Nyerd meg a játékot GOOD+ megnyeréssel, valamint arany Items és Continue értékeléssel.

Hyper Blaster: Nyerd meg a játékot az UFO befejezéssel.

Katana: Nyerd meg a játékot BAD+ befejezéssel és arany Saves értékeléssel.

ÖSSZESÍTÉS

Hosszas várakozás és sok ígérgetés után, végre meghozta a postás a CD-t, amit rögtön be is raktam a gépbe, s hagytam, hogy magával ragadjon. Először lefutott a lélegzetelállító intro, majd elkezdtem játszani. Rögtön szembetűnt, hogy az irányítás nem valami profi, de egy kis idővel megszokható. Persze a kiélezett helyzetekben, amikor szükségem lett volna rá, hogy Harry befordulјon egy éles sarkon, vagy hirtelen mozdulatot tegyen szívtam a fogam rendesen. A másik érdekes dolog a különböző logikai feladatok megoldása közben ért. Az elmúlt hónapokban rengeteg embernek segítettem megoldani főképp a zongorás rejtélyt, mert a megoldandó feladatokhoz, vagy egyáltalán nincs segítség, vagy pedig rébuszokban beszél a játék. Ennek az a hátránya, hogy unalmassá válik a játék, mert beszorulsz egy helyen, s akkor csak toporogsz egyhelyben, s mindig ugyanazokat a falakat látod, ugyanazokat az ellenfeleket, s nem folyik a történet.

Ami viszont a hangulatot illeti, minden elismerésem! Olyan megfoghatatlan, misztikus ereje van a játéknak, hogy nem tudod megállapitani miért, de mindig le kell ülnöd elé játszani. Túl sok a rejtély, s talán a kiderítésük motivál a minél több játékra. Rettenetesen lehet izgulni a játékban, mert tele van értelmetlen zenei aláfestésekkel, kattogásokkal, ijesztő zajokkal, amik százszor ijesztőbbek mint a Resident Evil. A játék tehát kiválóan alkalmas arra, hogy egy sötét szobában halálra ijeszd a haverjaidat, vagy esetleg az öledbe bújtasson egy lányt (ott legalább biztonságban érezheti magát).

B.P.

SILENT HILL

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ LÁNGFŰRÉSSZEL VÉGIGMENNI EGY KÓRHÁZI FOLYOSÓN (AMI TELE VAN NŐVÉREKKEL) NEM MINDENNAPI ÉLMÉNY.
× NEM TETSZETT, HOGY CSAK EGYETLEN EGY SZEREPLŐ IRÁNYÍTHATÓ, S HOGY TÚL LINEÁRIS A TÖRTÉNET

93%

Jól megcigiztettem magam megint. Szépen készülgetett ez a nyári szám, a skacok hozták a cikkeket, és meg úgy gondoltam, hogy majd a végén megírom a Syphon Filter tesztet és végigjátszást, hiszen már rég beharangoztam. De csak megtörtént a tragédia, méghozzá Bagó "killer" Péter kollégám jóvoltából. Ugyanis Péter egy pöttyet "megszaladt" a Silent Hill cikkével, így nem két oldal lett a mellékletben, hanem három. Tehát a tervezett "minden részletre kiterjedő" SF leírásom ugrott. Így most egy kicsit faramuci a helyzet – lesz leírás, de nem lesz kezelés, meg nem lesz annyira szájbarágós, ahogy eredetileg terveztem. A dolog pikantériája tehát az, hogy egy csomó dolgot nektek kell majd megoldani és kitalálni.

ZOKOGOK...

Teljesen kész lettem ettől a Filtertől, mire végigjátszottam. Az egész szerkesztőség rajtam röhögött két hétig. Baromi jó a játék, isteni küldetései vannak, de mégis annyira idegesítő, hogy le tudnám lőni a készítőit! Mert ugye azt gondolná az ember, hogy a Metal Gear után már csak jót lehet csinálni – de legalábbis aki kommandós stuffot készít, az róla fogja majd venni a példát. És igényesen, minden részletet kidolgozva rakja össze a progit. Hát a Filteres gárda nem ezt tette, ugyanis ebben a játékban annyi hiba van, annyi nevetséges baki, hogy végig az az érzésem támadt, mintha félkész programot tesztelnék. Pedig nem ez a helyzet. Egyszerűen csak a Metal Gear – és a maximalista Hideo Kojima által vezetett csapat – túl magasra tette fel a mércét. Túl tökéletes lett a játékuk, ami után az ilyen amerikai anyagok "kissé" összecsapottnak, könnyen kikezdhetőnek tűnnek. És, hogy mik ezek a hibák? Temérdek "átlátszódás", beragadás, esetenként nyomorék irányítási bakik, képremegés, mellélövés, félrecélzás, a semmiből előtűnő ellenfelek – ez egy kész röhely, hogy a palik a földből nőnek ki – szemfolyatóan pixeles grafika, fos történet – és hasonlók. Sőt, szinte minden hibás ebben a játékban. Valami mindig el van baltázva.

...ÉS NEVETEK

De ennek ellenére a Syphon Filter nagyon jó játék! Mégpedig a küldetései miatt! Mert amíg a MGS-t 2 óra alatt végig lehet vinni, addig itt egy misszió egy óra. És a feladatok, meg az ötletek, azok nagyon el vannak találva – ebben a játékban ÉLET van, PEZSGÉS, és azt gondolom, hogy a sok hiba ennek számlájára tudható be. Ez korántsem egy olyan "laboratóriumian" tökéletes progi, mint a MGS. Tök jó ki szösszenetek történnek, humoros események, TEMÉRDEK apró trükk, ötlet, melyek miatt egyik küldetés sem olyan, mint a másik. És HUMOR is van, méghozzá nem is kevés! Egy csomó dolgot megcsinálhatsz, ami jó poén, de lényegében semmi jelentősége sincs. És én imádom, ha egy játékban szabadon lehet GARÁZDÁLKODNI! És ebben lehet, de mint az állat! Félre tehát az előítéletekkel, hunyjunk szemet a hibák felett, és egyszer végre próbáljunk JÁTSZANI!

KEZELÉS ÉS TANÁCSOK 5 MONDATBAN

Na ez maradt el a Bagó miatt. Szóval egy a lényeg: az L1, azaz a saját szemszöges célzás használata. Így lehet ugyanis pontosan célozni és fejbe lőni valakit. Ha emellé még megtanulod nyomni az L2-R2-t – így tudsz "kikukucskálni", azaz kihajolni valami mögül – akkor már meg is fejtetted a Syphon Filter titkát. Ja, és minden egyes "cselekvést" a Háromszöggel tudsz megcsinálni. Nyomkodd mindig, ha valamilyen feladatod van – mászás, kapaszkodás, kapcsolás, nyomás, emelés, dugás, felvevés, lerakás, segítséghívás, miegymás. Végül a lényeg – lődd be az ablakokat, a lámpákat, és törd az üveget, ahol éred!



METAL GEAR VETÉLYTÁRS?!

GEORGIA STREET

Az első pálya igazán parádés. Kezdésnek végy részt egy kis utcai harcban, majd a sikátoron át menj át a másik utcába, a sarkon lévő bankba. Itt védd meg a terroristáktól a bombát hatástalanító tűzszerészeket. Vissza a kezdőhelyre, ahol a kaszinóban keresd meg Kravitch-et és lődd le. Ezután csapd szét a sarokban a számítógépet. Mássz ki a hátsó udvarba és az L1-el vizsgáld meg a drótkerítést lezáró lakatot, amit durrants le. Hívd a liftet, majd lent kapcsold be az áramot (a metrókapuét) a sötét sarokban. Vissza fel, majd le a metróba, ahol keresd meg a sínek mellet a bombát. Be a szélső járatba, zseblámpa bekapcsol, le a lifttel. Itt majd lesz még egy bomba.

DESTROYED SUBWAY

Semmi extra. Ha elakadnál, mindig próbálj a kocsik tetejére felmászni és úgy továbbmenni. Az egyik égő vagon mellett a sötétben (zseblámpa nélkül nem megy) vedd fel a C4 robbanószert, ezzel ki tudod nyitni a kijáratot később. Lesz egy felfelé kapaszkodós rész, aztán egy gázcsapot is el kell zárnod a falon (zseblámpa). Ezután robbantás, megvédsz egy ügynököt és a kocsik tetején végigmenve kijutsz.



Miután kilőtted a palit a sarokban, jöhet a számítógép!

MAIN SUBWAY LINE

Fuss, szlalomozz a metrókocsik között, majd a végén a távcsövessel közelíts rá a rejtőzködő bébire. Aztán egy lövés a fejbe!

WASHINGTON PARK

Isteni pálya, tele poénokkal. Négy bombát kell megkeresned (zöld pötty a radaron), hatástalanításuk közben pedig megvédeni a haverokat. A teniszpályán az őröket az éjszakai távcsövessel kell leszedni, egyébként a túszoknak kampó. Keresd meg a szobor tetején a kommunikációs egységet, végül lődd le Marcost a bokrok között.

FREEDOM MEMORIAL

Főellenség, igen trükkös. Bújj el egy oszlop mögött és egy párszor lőj bele a hátán levő tartályba. De csak oda! Bumm!

EXPO CENTER RECEPTION

Szuper kis feladatot kaptál! Phagant kell végigkövetned a fél múzeumon. Ha észrevesznek véged – ezért nem lőhetsz, csak a hangtompítóssal, és csak fejre célozhatsz! Viszont nem is késhetsz sokat! Mássz fel a jobb oldali részre, majd várd meg, amíg a pali befordul a sarkon (kukucskálj). Lődd le a két őrt, aztán futás. A kanyar után újabb őr, őt hátulról nyomd le. Futás, majd a bejáratnál strázsáló digót azonnal lődd fejbe. Ezután várd meg, amíg Phagan befordul, majd újabb két őr jön. Összesen hét. Végül csak eljutsz a nagyterembe.

Itt meg kell küzdened Bensonnal. Javaslom, hogy a gránáttal sózz oda neki, egyébként meg fogsz izzadni. Rövid séta után egy maja templom életnagyságú makettjéhez érkezel, ki a szabadba. Itt ki kell nyírni egy csomó palit – az egyiknél egy kódkulcs van - amit fent, a bejáratnál levő panelen kell használni. Ezután ÁLLATI gyorsan lecsúszni középen, be a folyosóra, és átgurulni a rácsos ajtó alatt. Javaslom, hogy a "kártyázás" után egyből oldalazz balra, így talán gyorsabban leérsz. Akárhogy is, a csúszda aljára mindenképpen arccal előre érkezel, így forogni is kell (jobbra) meg futni is. Nehéz. A rakétánál a liftet a kapcsoló meglövésével tudod lehívni!

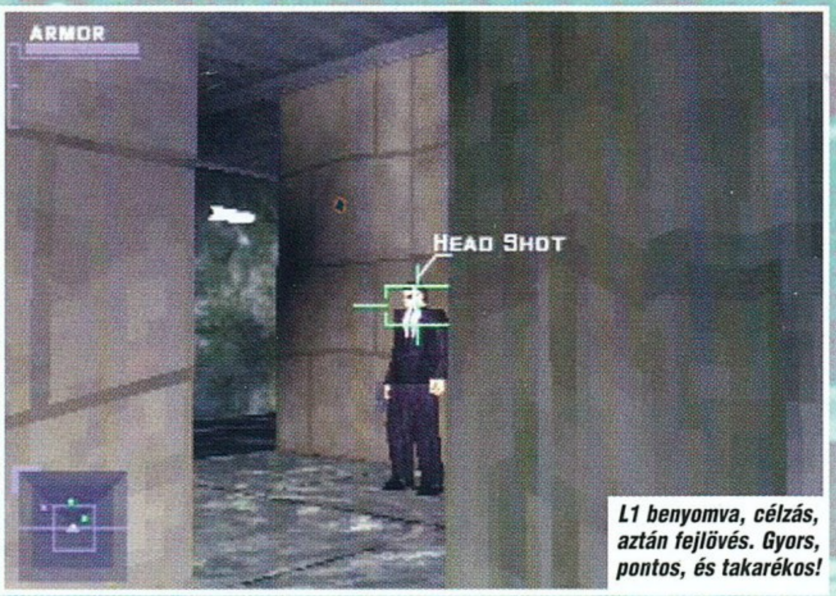
EXPO CENTER DINORAMA

Semmi extra. A körerkélynél kapaszkodj fel az állványzatra, majd kapaszkodj az üvegtető köz-



Az oszlop mögül kihajolva durrants bele párat a manus hátán lévő tartályba.

epe fölé – aztán huss, engedd el! A pálya végén meglátod Aramovot és Phagant az erkélyen, de egyiket sem ölheted meg! A megoldás a sokkoló! Vedd kézbe és "rázd meg" Aramovot (vagy lődd meg a kezét a távcsővessel). Végül mássz fel a dinó hátára, és tovább.



L1 benyomva, célzás, aztán fejlövés. Gyors, pontos, és takarékos!



Felkapaszkodsz, aztán ezen a helyen elengeded magad. A hatás nem marad el.

RHOEMER'S BASE

A legjobb misszió. Használd a gázgránátot a szekrényből, majd menj el a tartályig, és tegyél némi C4-et alá. Leghátul találsz még egy tartályt, és az áramot is ki tudod kapcsolni a kerítésen belül. Vissza, át a felüljárón, ott a harmadik tartály. Az egyik őrt az ajtón átlőve szedheted le. Jó trükk! Végül lesz még egy utolsó tartály, de előbb még el kell intézned egy közeledő triót a gázzal.

BASE BUNKER

Egy kis labirintus. A lézerkapukat a falakon levő kapcsolók szétlövésével nyithatod. Meg kell keresned tíz rakétát és felírni a sorozatszámaikat (egy szobában négy rakéta is lehet, számok a jobb és bal oldalon). Semmi különös.

BASE TOWER

Főellenség! Nyomd folyamatosan az R1-et – a célra tartást – és küldd meg a helikoptert mindennel, amid van.

BASE ESCAPE

De utáltam. Fuss, és ölj meg mindenkit a visszafelé vezető úton. Cél a bejárat – ahol két pályával ezelőtt kezdtél.

RHOEMER'S STRONGHOLD

Na, ez egy gyilkos pálya. Ki kell nyírni 10 tudóst, és be kell oltani 6 szerencsétlen tesztbeteget. Sokat kell majd a ládákon mászni, át más-más termekbe. Ráadásul még néhány ajtó csak kódkártyával nyílik – ezek különböző manusoknál vannak, így gyilkolj le mindenkit. Ablakokat belőni!



A parkban éjszaka ez a speciális puska sokat segít. Még észre sem vettek, máris halottak!

STRONGHOLD LOWER LEVEL

Ugyanaz, mint az előbb, ezúttal 9 tudóssal és 4 beteggel.

STRONGHOLD CATACOMBS

Itt majdnem elhagyott az erőm! Követni kell egy tudóst, és a hangtompítóssal lelődözni az őröket út közben. De ha nem mész elég gyorsan, akkor a tudós sem megy, tehát nem lehet kivárni és úgy utána szaladni. Használd a gázt is. Végül el fogsz jutni Phagan cellájáig. Ezután őkelmét kell követni, de arra is figyelni kell, nehogy lelőjék! (Néha előre szalad, néha lemarad, tiszta ciki ez a rész.) De a neheze csak most jön, hiszen megtalálod a csajt is, akivel együtt szöktök meg. Hagyd, hogy a bébi is küzdjön, úgy könnyebb lesz a kijutás.

PHARCOM WAREHOUSE

Kezdés után jobbra fent a szobában megtalálod Eriksont, aki odaad egy kulcsot. Itt, ebben a szobában van egy szkenner is, amit MINDENKÉPPEN vegyél fel. Most meg kell keresned 3 hullát, melyek a millió láda közül háromban vannak elrejtve. Kint az egyik falon van egy nagy poszter, itt mássz fel, bent az egyik ládában van az első hulla. Úgy találod meg, ha a tárgyaid közül kiválasztod a szkennert, és pásztázod (L1) a ládákat. Ha megvan, menj oda és tegyél egy jeladót a dobozra (vagy mellé). A második test a 38-as Warehouse-ban van. A 36-os raktárban robbantsd fel a hordókat, majd ereszkedj le a nyílásba. A végén kint találsz egy ládahegyet, melynek a tetejéről át tudsz mászni egy helyre, ahol kikapcsolhatod az áramot. Ess át a kerítés másik oldalára, majd fuss a 69-ee raktárba. Itt a harmadik hulla. Most már visszamehetsz a föld alá, és megkeresheted azt az elektromos kaput, ami eddig elzárta a kijáratot.



A rakéták számát a Háromszöggel tudod feljegyezni.

PHARCOM ELITE GUARDS

Ebben a küldetésben az a gáz, hogy mindenki páncélban van, így csak a fejlövés jöhet szóba. Ess le a szoba közepén tátongó lyukba. A negyedik hulla a 82-es raktárban van, az ötödik pedig a 74-esben. A magas épület tetejére a 74 és 82 között fel tudsz mászni, és tovább a másik oldalra. Miután leestél, és elérkeztél a földalatti járat kezdetéhez, még ne menj le, hiszen a hatodik hulla ott van a ládában, a sarokban!

Most egy eszeveszett nehéz rész jön. Fuss végig a folyosórendszeren, majd amikor elérkezel a kijárathoz, NE próbálj küzdeni a kintiekkel, mert mindig ÚJRA jönnek. Nagylevegő, aztán futás ki, a szemben levő raktár bejáratához. Ez ugyanis a pálya vége.

WAREHOUSE 76

Csak meg kell találni a kivezető utat. Néha fel kell mászni a konténerekre, és nyílásokon átgurulni, néha leszakadó padlókon kell végigfutni, és néhány tüzet is ezzel a felmászós-kikerülős-lemászós módszerrel cselezhetsz ki. Sok elágazás van, ad a jó irány végig a legkézenfekvőbb!

SILO ACCESS TUNNELS

Ez a labirintus elsőre felfedezhetetlennek tűnik, de nem az! Indulj el értelem szerűen előre, majd az utat elzáró lézerkapunál jobbra kapaszkodj fel. Az első hídnál le tudsz mászni a szakadék aljára. Végig a folyosón, majd fel a láda-halom tetejéről az újabb járatba, és előre a nagy sziklacsarnokba. Itt a fal mellett van néhány láda, melyről fel tudsz mászni egy piros lámpákkal megvilágított folyosóra. A végén van egy gép, mellyel visszakapcsolhatod a lift áramellátását. Vissza a terembe – jön néhány őr – majd a gépen nyomd meg a piros gombot. Most már le tudsz menni a "szoba" közepén levő lifttel. Fuss végig a folyosón, a végén újabb lift van, felfelé. Most már csak egy irányba tudsz menni. Elérkezel egy kereszttúthoz, ahol egy híd van. Ha bemész a járatba, hirtelen elkezd leomlani a plafon – ijessz oda egyet, majd menekülj ki a hídon át. Rövidesen elérkezel a Power Room-ba. Itt három olyan gépet találsz, amin piros gomb van. Nyomd be mindet!

TUNNEL BLACKOUT

Remek kis pálya. Mássz le óvatosan gerendárólgerendára a szoba közepén levő lyukba. Ezután végig a korom sötét folyosón. A program az éjszakai távcsöves puskát javasolja, én inkább a gránátokat. Vigyázz, rövidesen egy szakadékhoz érsz. Lődd le a lent strázsáló őrt, majd ereszkedj le. Fuss végig, majd mássz fel a gerendákon. Indulj el egyenesen előre, amíg egy "keresztutcához" nem érsz, ahol egy hidat látsz. Ereszkedj le a bal szélen, és az egyetlen adódó irányban – át a hidakon – fuss el a járat végéig, a kör alakú fémajtóhoz. (Ha kalandozni akarsz egy kicsit, felfedezheted a jobbra-balra nyíló járatokat is!).

MISSILE SILO

Az utolsó pálya mondhatni gyerekjáték eddigi megpróbáltatásaidhoz képest. Egy a bibi, hogy nagyon gyorsan kell cselekedned, egyébként szénné égsz a felszálló rakéta hajtóműveinek lángjától. A kezdő emeleten egy őr van, lent kettő, őket a gránátvetővel könnyen le lehet lőni. Ezután le a lifttel. Itt látsz egy vízszintes gerendát, ami a rakéta oldalához csatlakozik – mássz fel, majd még egyet feljebb. A rakéta oldalán van egy panel, amit kapcsolj át – feltéve, ha még maradt időd!

Most enyhén szólva trükkös – durván szólva mocsok – dolog jön. Ahogy megkapod az irányírást, AZONNAL nyomd a JOBBRA oldalazást. Pár lépés után meglátsz szemben egy lecsukódó csapóajtót. Rohanj oda, mint az ördög, és vetődj, azaz gurulj be alá. Így túléled a lángokat.

Végül nincs más dolgod, mint felmenni a kis liften és végig a folyosón. Siess, fogy az idő. Az irányítóteremben az egyik tudósnál van egy kódkártya – amíg nem ölöd meg, nem tudsz kimenni. Így elérkezel a végső, komputerekkel telezsúfolt szobába. Három őr van a két erkélyen. Itt a balhátsó sarokban meg kell keresned egy nagyobbacska piros gombot (a komputer-falon) a temérdek világító műszer között (rettenetes idegölő elsőre). Ha jó helyen állsz, a Command Computer kiírás jelenik meg.

Miután megkapod az irányítást mássz fel a falra, ess le a másik oldalon és kapaszkodj fel a szemben levő erkélyre, ahol az utolsó katonát lelőtted (közben Rhoemer rád lő néhány gránátot, így siess). Itt a hátsó részében találsz egy ládában gázgránátokat. Miközben a gonosz dumál valamit, pottyants egyet kábé oda, ahol áll. Megnyerted!

Martin

SYPHON FILTER

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG RÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ MAGYON KRÁLY KÜLDETÉSEK, ÖTLETEK, POÉNOK
× KULA MEGVALÓSÍTÁS, MILLIÓ PRIMITÍV HIBA

89%



Egy újabb foci. Pedig, ha valamiből már a piacon van a legjobb (Fifa'99), akkor bizony vagy rengeteg lóvét kell beleölni a játékba, vagy valami újjal kell előrukkolni, amit eddig még senki sem próbált, vagy valósított meg sikerrel. A Puma Street Soccer az utcai focitól várta azt a pluszt, amivel sikeres és maradandó játékot alkothatott volna, ám az első benyomásaim inkább a negatív tartományba nyúlnak. Valahogy fura módon a külsőségek jól sikerültek, a kivitelezés is szép, nem is beszélve a jó ötletekről, melyek egyedibbé tették volna a játékot a riválisokkal szemben, ám úgy érzem a végére elfáradtak a készítők és a legfontosabb dologba, a játszhatóságba viszonylag kevés munkát öltek. Ez sajnos meg is látszik a játék legfontosabb részénél: a meccsnél.



A bíró szigorúságát, az időtartamokat és egyéb megszokott dolgot itt is szépen lépésről-lépésre beállíthatjuk, erre nem is érdemes igazán nyomdafestéket pazarolni. Egy ötletet azonban szeretnék adni: a kommentátort kapcsoljátok ki!!! Botrányosan rossz. Tíz mondatot képes folyamatosan ismételgetni, nem is beszélve a gépies hangsúlyozásáról. Igazán nem kell a játék közben, hogy még ez a félnótás kezdő-közvetítőpalánta belebőfögjön az amúgy is nyögvenyelős támadásainkba. A megszokott tornák és bajnokságok közül választhatunk, akit viszont ez nem érdekel annak ott a lehetőség a büntetőrugdosásra (Penalty), ami utcai





Focihoz méltóan amolyan hokis, rávezetős lövés. Ezt melegen ajánlom, mert kicsit segít elsajátítani a kapura lövés fontosabb alapjait, aminek akkor vesszük hasznát, amikor a mérkőzések közepén egyedül állunk szemben a kapussal. Tévedés ne essék: gyakorlás nélkül is tudunk gólt lőni, ám ez sokkal nehezebb lesz, mivel a kapusok valahogy mindent megfognak, vagy a játékosok lövik folyton a labdákat a kapu kellős közepébe, ahol a büszke őr könnyedén magához szorítja a bogyót. A pozitívumok közé tartozik a helyszínek kiválasztása, ahol miután döntöttünk egy rövid, ám annál hangulatosabb átvezető képsorral mutatja meg a játék a helyszínt. Először csak 6 pálya közül választhatunk, ám már itt feltűnhet a Puma Sports Garden, amit nem lehet választani, akármilyen kitartóan próbálkozunk. A játék tele van rejtett pályákkal és játékosokkal, akiket kemény munka után tudunk csak előcsalogatni, ám ekkor már akár a saját csapatunkban is játszhatnak. Pagliuca, Peruzzi, Deschamp, hogy csak párat említsek a nevek közül. Előfordulhat, hogy egy-egy keményebb küzdelem után, ahol férfiasan megnyertük a meccset egy utolsó másodperces góllal, jelentkezik az egyik világsztár és kihív egy büntető versenyre. Ilyenkor aztán mindent bele, mert ha nyerünk azonnal csatlakozni fog team-ünkhöz. Miután "előbújtak" a sztárok a gépből, azonnal mentsétek el őket, így ezentúl bármikor játszhatunk velük. Csapatok szempontjából elég széles a választék, ám Magyarország sajnos nem szerepel az étlapon. Lassan elérkezünk arra a pontra, ahol kezdenek előbújni a játék hibái: a mérkőzésre.

A legfontosabb dolog a taktika megfelelő kiválasztása ! Ezt játék közben az L2-es gombbal tehetitek meg, ilyenkor a kép bal alsó sarkában megjelenik a kívánt taktika. 10 megoldás közül kell eldöntenünk, hogy melyiket érdemes bevetni, az egyszerű emberfogástól egészen a "lesipuskás"-féle támadásig, ahol egy játékos az ellenfél kapujánál marad. Természetesen nem tudja az összes csapat, az összes stratégiát. Országonként három féle stratégiára van lehetőség. Ezt ki kell tapasztalni. A játékosok irányíthatósága az, ami a legjobban megöli a játszhatóságot. Nagyon macerás és a legnagyobb jóindulattal sem nevezhető dinamikusnak. Egyszerűen zavaróan lassú és nehézkes. A másik érdekes dolog a lövések kivitelezése. Ezekről már a fentiekben leírtam a véleményem nem említettem viszont a SUPERSHOT funkciót, ami körülbelül 10 kapura lövés után jelenik meg. Ilyenkor három vagy négy szuper-erős lövés küldhetünk a kapu felé, ám ezzel csak az a baj, hogy – bár szépen meg van animálva, hogy hihetően gyors legyen – a kapus ezt is ugyanolyan könnyen hárítja, mint a normál, mondhatni lassú lövést. Ha rosszmájú lennék, azt mondanám: átverés! Szóval, felesleges a szuper-lövésre apellálni, mivel nem ér semmivel többet, mint egy egyszerű jól megszúrt labda.

Azok kedvéért, akik szeretik az ilyen típusú focikat, adnék egy pár tippet, a jobb játék és a minél előbb megjelenő extrák érdekében.

A védéseket úgy lehet megnehezíteni a kapus számára, ha röptében, vagy csavarva rúgjuk meg a labdát. A csavarást egyszerűen a nyilak valamilyen irányba való elhúzásával érhetjük el a lövés pillanatában.





Használjátok a falat! Nem szabad elfelejteni, hogy utcai fociról van szó, így nem mehet ki a labda. Nincs is annál jobb, mint amikor egy kényszerítőt egyedül mutathatunk be.

Próbáljatok sokat passzolni, mivel a játékosok kevés száma miatt könnyen egyedül maradhat valaki a kapu előtt és azt bizony kegyetlenül ki kell használni!

Összegezve a benyomásaimat a Puma Street Soccer-ről, azt kell mondanom, hogy jó kezdés után erős visszaesés tapasztalható a játékban. A nehézkes irányítás a játszhatóság rovására megy, az ötletek, rejtett pályák, játékosok, szuperlövés...stb. nem elég 1999-ben ahhoz, hogy az utókor számára is maradandó legyen ez a játék. Még a grafika is elfogadható lenne, egyszerűen nem értem, hogy miért nem figyeltek jobban magára a mérkőzésre. Még mindig csak a Fifa'99-et tudom a legjobbnak kikiáltani, bár Én lennék a legboldogabb, ha végre megjelenne a piacon egy annál is jobb fociprogram. Attól tartok, ha ilyen lesz, annak már csak Fifa'2000 lehet a neve. Ha rám hallgat a Puma, megmarad a sportruházatnál, a PSX játékokat pedig bízza valakire, aki a virtuális stoplik élvezhető kivitelezéséhez ért, nem a melegítőkhöz.

Adam

PUMA SOCCER

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1-2 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ

✓ JÓ ÖTLETEK
× ROSSZ JÁTSZHATÓSÁG

70%





576 KONZOL
namco®

KÓD-X

SILENT HILL VÉGIGJÁTSZÁS

A KÁVÉZÓ

Az autóban ébredsz. Esik a hó. Körülötted sejtelmes köd mindenfelé. A melletted lévő ülésre pillantasz, melytől hirtelen megemelkedik az adrenalin szinted: eltűnt a lányod! Kiszállás az autóból, majd gyors körülnézés. Feltűnik egy alak a távolban, s ahogyan egyre jobban nézed, kiélesedik a kép: igen, ő lesz az. Futás utána. Hiába futsz teljes erődből csak nem bírod utolérni, míg el nem érkezel egy ajtóhoz. Belépsz és rögtön rossz érzésed támad. Mi az a vérfolt ott a földön és a falon? De most fontosabb a gyerek, úgyhogy elindulsz utána. Ám hirtelen történik valami. Teljesen sötét lesz. Még szerencse, hogy volt nálad néhány szál gyufa. Egyre gyanúsabbá válik a hely: tolókocsik, kórházi hordágyak, s mindegyik csupa vér. Na tessék, még ez is: egy zsákutca. Azonban nincs sok időd elmélkedni a dolgokon, mert két furcsa lény támad rád. Nekik van fegyverük, neked nincs. Hiába szégyen a futás, de mint a mondás is tartja hasznos, így ezt teszed. Azonban a bejárati ajtó zárva van. Így kétségbeesve várod mit tesznek veled az apró lények. Egyre jobban közelítenek feléd, már a kezüket is lendítik: egy késszúrás – kettő – már a harmadik vágás – jön a negyedik, de ekkor teljesen elsötétül a kép...

Aztán hirtelen felébredsz egy kávézóban. Első pillantásra kiszúrod azt a helyes bőrnacis csajt, aki közeledik feléd. Miután beszédbe elegyedsz vele, máris megtudod a nevét: Cybil Benett és az is kiderül, hogy a szomszédos város Brahms rendőrőrsén dolgozik. Első kérdésed, hogy mi történt a lányoddal, és egyáltalán, mi ez az egész, ami ebben a városban folyik. Mivel Cybil sem tud lényegi információval szolgálni, ezért épkézláb ötletnek látszik megkeresni Cherylt. Mielőtt távoznál Cybil egy pisztolyt nyom a kezedbe, hogy legalább legyen mivel megvédeni magad, majd néhány jó tanács kíséretében elmegy segítséget hívni. Akkor most körbenézelődhetsz a kávézóban és már most kézbe veheted a fegyveredet. Menj oda a pulthoz és vedd fel a jobb széléről a Health-et, a városka térképét és a zseblámpát. Majd sétálj át a bal oldalra, ahol egy konyhakés és egy újabb energia vár.

Ezek után próbálj meg kimenni az ajtón. Azonban megszólal a rádió. Harry kicsit furcsállja a dolgot, ezért közelebbről is megvizsgálja. Hát nem bejött egy repülő szörnyeteg?! Mégiscsak jó, hogy kéznél volt az a fegyver... Ha már így rád ijesztett az a fránya rádió, akkor vedd is fel. Ezután mindig jelezni fogja majd, ha ellenség közeledik, így egyfajta radarként működik tovább.

Végre kint a friss levegőn. Harry első ötlete, hogy ellenőrizze azt a kis sikátort, ahol Cherylt látta utoljára. Ezt én is jó ötletnek tartom csak előtte még le lehet ellenőrizni pár helyet. Például a kávézó melletti padon két tölténytár is tartózkodik. Vagy a kávézótól balra lévő Queen Burger étterem ablakában lévő Health. Ezeket felvéve, haladj tovább Észak felé a Bachman Road-on és térj be a jobb oldali boltba. Itt 3 darab kis energia és egy nagy First Aid Kit található. Valamint itt lesz az első speciális tárgy is a Channeling Stone a pénztár mellett a pulton. Most hagyd el az áruházat és itt az út végén kutasd át a dzsipet. Egy energiával lettél gazdagabb. Most már el is nézhetsz a sikátorba. Út közben néhány rusnya ebet és némi szárnyasokat kell lelődöznöd, de a bent található 2 tölténytár némiképp kárpótol. Merészkedj egyre beljebb, egészen addig, ameddig csak lehet. Cheryl nincs, helyette viszont van kifestőkönyv. Ez az a könyv, amit Harry vett lányának, s mindig rajzolgatott bele. Egy lapon egy rejtett üzenet van. Méghozzá az, hogy "Iskolában". Talán az iskolába mehetett! Még vedd fel a vascsövet (egy újabb fegyver), majd nézz körbe a városkában. Aki kicsit önálló, az minden lehetséges helyen megpróbált kimenni, de láthatta, hogy ez kudarcra ítélt próbálkozás, mert minden lehetséges kijárati hely el van vágva.

Járd végig a Matheson Street-et, és a bal oldali végénél újabb papírosokat találhatsz a földön. Ezek szintén Cheryl-től származnak, és arra utalnak, hogy a Levin Street-en van valami kutyaház. A papír nem hazudott, látogass csak el a Levin Street-re! Az egyik ház előtt lesz egy kutyaházat, melyben egy aprócska kulcs lapul. Ezzel a melletted lévő ház ajtaját tudod kinyitni. Bent több érdekes dolog is lesz. Elsősorban 2 tölténytár, egy energia és egy First Aid Kit, valamint a második titkos tárgy a Katana kard, amit a jobb oldalon lévő kis szobában vehetsz fel. A ház hátsó kijáratát 3 lakat védi. mivel semmilyen úton-módon nem lehetséges az eltávolításuk, vizsgáld meg az ajtó melletti táblát. Egy térképet találsz, vélhetően a lakatok kulcsainak lelőhelyével. Ezt Harry át is másolja a saját térképére.

Most akkor menj ki a házból és indulhat a keresés. Az első kulcs, a Lion, fenn van északon a rendőrautó csomagtartójában, mellette meg egy töltény van. A következő helyszín a kávézó mögötti sikátor, ahol a rácsos ajtón be tudsz menni. A kis kosárpályán lesz a Woodman kulcs, illetve egy energia. Ha visszamész a sikátorba, folytasd az utad lefelé, mert két tölténytár is a tied lehet. Menj ki az Elroy Street közepére, aminek el van vágva a dél felé vezető útja. Nos, ha jobban szemügyre veszed a szakadék jobb oldali szélét, akkor észreveheted, hogy egy kidőlt fán folytathatod az utadat. Nocsak, nocsak, egy kisebb szigeten meglelted a Scarecrow kulcsot (a ház postaládájában van), valamint egy egészségügyi üvegcsét. Ha jól számoltam, megtaláltad mind a 3 kulcsot, amivel akár azonnal visszatérhetnél a házhoz, de van még pár tárgy, ami szanaszét hever. Ilyen például az a First Aid Kit, amit 3 kutya véd a Matheson Street E-betűjénél lévő sikátorban. De van ennél eldugottabb tárgy is, mint például a Levin Street L betűjénél lévő háznál. Kötve hiszem – ha nem mondom – hogy erre jártál volna, pedig a szakadék melletti ház ajtajában ott egy energia.

Ebben a városrészben most már mindent felszedtél – menj is vissza a házba, ahol most már ki tudod nyitni az ajtót. A hátsó ajtó a kertbe vezetett, ahol megtörténik a második furcsa dolog (az első a lakosság teljes hiánya és a mutáns állatok megjelenése volt). Szóval teljesen sötét lesz. Ez azért érdekes, mert ilyen folyamat, hogy a nappalból éjszaka lesz, nem mindennap szokott lejátszódni. Még milyen szerencse, hogy a kávézóból nálad maradt egy zseblámpa. Ezt menet közben bármikor leolthatod a Kör gombbal, csak az lesz a baj, hogy ilyenkor nem látsz semmit. Ellenben előnye is van. Ilyenkor nem látnak az ellenfelek, és ha halkan közeledsz, simán elsétálhatsz mellettük. Na, de el is kéne indulni talán. Itt a kertben van egy kerti asztal, mellette kerti székek. Vedd fel a kerti energiákat, majd távozz a kerti kapun (a kert végében). Egy sikátorban vagy, azt javaslom fordulj észak felé, és menj fel a térkép legtetejére. Nocsak, egy beomlott híd. Két vadállat áll lesben, de egy energia és egy tölténytár is szeretettel vár téged. Most haladj dél felé. Menj be abba a kis zsákutcába, ami az Old Silent Hill felirat O betűjénél van, benne egy energia és egy töltény vár. Most már egyre közelebb vagy az iskolához, de még mindig ne menj be, hanem szállj fel az iskolabuszra. Vezetni sajnos nem lehet, de 2 health-el gazdagabb lehetsz. Ha akarod bemehetsz az iskolába, inkább csak az akciót és kihívást kedvelőknek ajánlom, hogy nézzenek el a busz mögötti sikátorba, ahol, vagy 6 repkedő szörny vár. Semmi extra, csak nehéz őket megfektetni.

ISKOLA

(Először is egy zárójeles megjegyzés: amerikai szabvány szerint a földszintet én első emeletnek hívom, mint ahogyan a játék is. Erre figyeljetek!) Bent az iskolában néma csend fogad. Rögtön a hall bal oldalán vedd fel a térképet és lépj be a szentélybe, a tanulók rémálmainak helyére: a Midwich Elemntary School-ba. Egy folyosón vagy, jobbra tőled rögtön van egy ajtó: ez az egészségügyi szoba. Ez egy biztos pont, mert itt tudsz menteni, s ez mindig elérhető lesz, másrészt most is van benne egy kis energia és egy Frist Aid. Menj vissza a folyosóra, és mivel a hátad mögötti ajtó zárva van, baktass végig, egészen a recepcióig. Ha megnézed az asztalt belülről, láthatod, hogy három feladvány van itt. Az első 10, a második 12, a harmadik pedig 5-ös számjeggyel szerepel. Érdekes. Mik lehetnek ezek??? Ne törd a fejed egyelőre, inkább menj be a kis ajtón. Nézd meg a furcsa festményt, ami mintha egy ajtót ábrázolna. Azonban nem tudsz vele mit kezdeni, inkább vedd fel a lőszert az asztalról. Menj vissza a folyosóra és az iskola bejáratával szembeni ajtón menj ki az udvarra. Két mutáns szörny ront rád, intézd el őket, majd nézd meg az udvar sarkát. Egy toronyóra áll csöndesen, melynek ajtaja zárva, de van két bemélyedés az oldalán. Felpillantva a tetejére, láthatod, hogy az óra 10-et mutat. Mi is volt a feladvány a recepción? Akkor most haladj tovább az udvar másik végébe, és menj be az ajtón. Az iskola szemközti szárnyában vagy, egyelőre azonban ne csinálj semmit, csak öld meg a két szörnyet és menj ki a folyosó bal oldali ajtaján. Itt menj fel a lépcsőn és az első ajtón balra fordulj. A térkép szerint kell itt lennie egy kémiaszertárnak. Úgy is van, az első bal oldali ajtó oda nyílik. Vedd fel a vegyszert, majd menj át a melletted lévő helyiségbe. Aki önerőből akarja megoldani a dolgot, az ugorja át a következő mondatot, és olvassa el még egyszer mit írt a recepción lévő segítség. Szóval ott egy kéz, amit szorongat valamit. Semmivel sem lehet megmozdítani, mit lehet ilyenkor tenni? A nálad lévő vegyszerrel öntsd le, majd vedd fel az Arany medált. Mielőtt távoznál a szobából, még vedd fel a tölténytárat is. Menj vissza a fő folyosóra és menj le a lépcsőn. Itt tehetsz egy kis kerülőt és ne rögtön az udvarra menj, hanem hátulról közelíts felé. Ez azért lesz jó, mert így kinyithatod az eddig bezárt ajtót a lenti részen. Most menj a toronyórához és rakd be a medált a helyébe. Az óra megmozdult, most már 12-t mutat. A következő rejtvény a zenével kapcsolatos, irány tehát újfent a második emelet. Itt most menj végig a lépcső utáni folyosón, s csak a végén fordulj be balra az ajtónál. Itt rögtön jobbra lesz a zeneszoba. A szoba közepén egy nyitott zongora díszeleg, rajta pedig vérnyomok. A falon van egy dal, mégpedig a madarakról. Akinek sikerül megoldani segítség nélkül, nekik nagy gratulációmat küldöm. Még egy figyelmeztetés előtte: A madarak némák!

Szóval ha még ekkor sem megy, akkor számozd meg az összes lenyomható billentyűt (vedd bele a feketéket is). Valahogy így fog kinézni:

```
 2 4   7 9  11
1 3 5 6 8 10  12
```

A megoldás pedig a 3, 10, 11, 8, 2 sorrendben történik. Ekkor kiesik az ezüst medalion, amit máris eltehetsz zsebre. Menj vissza a folyosóra és menj végig, egészen a következő ajtóig. Menj be, s mint látod, ez egy megőrző hely volt, ahol a gyerekek a cuccaikat tartották. Még megvannak a feliratok a falon, hogy ne játssz, és ne rohangálj. Itt ugyan nem sok érdekes dolog van, de azért azt ajánlom nézz egy kicsit körül. Főleg ott hátul az egyik szekrény körül...

Miután kijöttél menj egyenesen a következő folyosóra. Majd használd a lépcsőket az elsőre. Itt is ki tudod nyitni az egyik lezárt ajtót. Helyezd be a medált, mire az óra újra vált. Most már 5-nél áll, s ez azt jelenti, hogy már csak 1 rejtély van hátra. Mielőtt megnéznéd mit is rejt magában a pince, nem ártana jól körülnézni ebben a kissé furcsa környezetben. Először is azért, mert egy csomó tárgy hever felszedetlenül.

Mint például az első szint felső-jobb oldali osztályterme. Itt egy tárral leszel gazdagabb. De ott van még a Hall és a Storage Room közötti kis helyiség is, ahol szintén egy tölténytár vár. Ezek után fent a másodikon a felső-bal osztálytermet ellenőrizd. Egy kis energia rejtőzött az asztalon. A fiú WC-ben ugyan nincs semmi, csak egy érdekes sírás. Ez vajon mi lehet??? Inkább nézz be a lányokhoz. Na itt már van egy kis akció is. Két zombi gyerek mászkál, akiket ledurranthatsz, de ha fogytán vannak a töltényeid, akár a vascső is nagyszerűen beválik ellenük. Mindegy, mögöttük lesz majd egy tár. Az alsó-jobb oldali osztályteremben egy tár, míg a könyvtárban egy First Aid van. Érdemes benyitni a könyvtárból nyíló kis helyiségbe, ahol ugyancsak egy csomó könyv van, de egyiket sem lehet elolvasni. Ja, és van itt még egy zombi. Most már mindent összeszedtél, ami ebben az épületben van, mehetsz a pincébe. A Boiler Room-ba tudsz csak bemenni, de ez most épp elég lesz. Nyomd meg a piros gombot a bojler elején, mire az zöldre vált. Azt hiszem minden megvan, irány az óratorony. Nos, igen, nyitva is áll. Lépj be, majd menj keresztül az átjárón, ahová kerültél.

Miután felmásztál a lépcsőn kilépsz az udvarra. Furcsa. Mintha ugyanoda érkeztél volna, ahonnan elindultál. Vagy mégsem? Az az érzésed, hogy valaki megint szórakozik veled. És különben is, mi az a furcsa jel ott a földön. Nézzük csak a térképet. Ez is fura. Hiszen eddig mást se csináltál, mint egyik ajtón, ki és be, s amit eddig a térképre írtál, az mind eltűnt. Esetleg egy másik helyen vagy, vagy egy másik időben? Mi ez az egész, ami történik veled? Nagyjából ezen kérdéseket teheted fel most joggal, nyomás kideríteni! Az egyetlen bejárat az iskolába nem sok kedvességgel fogad. Rögtön két kis szörnyecske állja az utadat. Miután lelőtted őket, máris szemedbe ötlik, hogy ez egy teljesen átalakult hely. A föld tiszta rács és kosz. Menj be a szemközti szobába, ahol egy nagy ventilátor állja az utadat. Ez is kissé furcsa, hogy itt minden tiszta vér... De nem lehet egész nap ezen filozofálni, hiszen Cherylnek is itt kell lennie valahol!? Vedd fel a töltényeket és az egészségügyi csomagot, majd menj be a Storage Room-ba. Érdekes dolgok vannak itt is. Kidekorált, fejnélküli kislányok a falon... Neked most egyelőre csak a használható tárgyak kellenek, úgyhogy vedd fel a gumilabdát. Menj ki a jobb oldali folyosóra és vedd fel a padról az energiát, majd bent a fenti teremben a sárga kártyát. Ezen a helyen, ha először játszol, akkor lehet, hogy egy kicsit szívni fogsz, de higgadtan mindent el lehet intézni. Elvégre, mi az a 6 szörny, ami egyszerre rád támad. Annyi a lényeg, hogy fuss el tőlük jó messzire, majd amikor beállsz eléjük, hogy lelődd őket, úgy forgasd a kamerát, hogy minden szögben jól láss. Szóval fuss el az Infimary-ba, ahol tudsz menteni, de tied még egy kis és egy nagy energia. Ezután menj be a Lobby-ba, ahol mondanom sem kell megint egy furcsa dolog történik. Megtalálsz egy tolókocsit. Node, hogyan kerül egy tolókocsi a legelitebb iskolába? Mindenesetre te vedd csak fel az ampullát. Menj vissza a folyosóra és látogasd meg a recepciót. Mintha ez a hely is egy kicsit megváltozott volna, minden tiszta drót, csak a kis ajtó maradt változatlan ott hátul. Mivel minden kijárat blokkolva van, menj be rajta. Na, ha innen sem tudsz kijutni, akkor valami ördögi csapda lehet itt, mert minden ajtó zárva van. Vedd fel a töltényt a kanapéról, majd nézd meg jobban a falat. A múltkoriban egy festmény volt itt, most meg egy ajtó. Nahát! Csak egy baj van, nem nyílik. Szerencse, hogy nálad van a Yellow Picture Card, amivel pillanatok alatt a szemközti folyosón találod magad. Na itt egy furcsa rész következik. A női mosdó ugyanis teleportként működik. Amint bemész az ajtaján, máris a második emelten leszel. Tehát, menj be, majd menj ki, és tényleg. Ott vagy fent. Intézd el a csúnya csótányokat, majd menj be

a fiú kétbetűs kitérőbe. 2 db pisztolytár és 1 shotgun utánpótlás vár. Whoooa! Csak nem lesz ezenkívül valahol egy Shotgun is? Menj vissza az elsőre a női WC segítségével, ahol is használd a második ajtót. Mintha valaki lenne a helyiségben, ezért óvatosan közelítsd meg. Jajjj, egy hulla! Sebaj, az a Shotgun jó lesz ott a lábainál. A falon még van egy vérrel festett üzenet, ennek semmilyen különösebb jelentősége nincsen. Menj vissza a folyosóra, majd keresd meg a tanári szobát. Kettő is van belőle, neked az kell amelyikben a telefonok is vannak. Persze van itt a pisztolyba töltény, ha érdekel. Szóval telefon. Egy reménysugár lehet, felhívni a Rendőrséget, vagy bármi – már ha működne. De hát nem. Menj ki az ajtón, ám hirtelen furcsa dolog történik. Megszólal a telefon. Gyorsan odasietsz, és merészen megkérdezed: Haló? A hangból ítélve Cheryl az, és a segítségedet kéri. Hát ennek a fele sem tréfa, de aztán elhallgat a telefon. Asszem' az járhat a fejedben, hogy minél előbb kijuss innen – a lányoddal együtt. A lépcsőn jutsz fel a második emeletre. A bal oldalon kell most ügyködnöd. Legalábbis ha szeretnél egy-két tárgyal gazdagabb lenni. A bal felső osztályterem egy pisztolytárat ad, az alatta lévő hely meg ugyan ezt a Shotgun-hoz. Még a folyosón is körülnézhetsz, hiszen az egyik padon még egy energia is rejtőzik. A most következő állomásod legyen a Locker Room. Na, milyen emlékek fűződnek hozzá? Akkor most nyisd ki ugyanazt a szekrényt és küzdj meg az óriási mutáns macskával! Na jó, csak vicc volt. Viszont a kulcsot hozd el. Hogy miféle kulcsot? Indulj el csak kifelé (húú, de szemét dolog másokat ijesztgetni)... Szóval megvan a kulcs a Library Reverse szobához, amibe be is mehetsz és fel is szedheted az energiát, valamint a következő könyvtárban a pisztolytöltényeket. Mivel a szemközti osztályterem zárva van, így máshová kell menni. A tetőn még úgysem voltál, ugorj el oda. Nézd meg a reseket a jobb oldalon. Az egyikben egy kulcs van, a másik meg csak úgy ott áll üresen. Rakd be a gumilabdát az üres lyukba és tekerd meg a kereket. A víz elkezd folyni, a labda betömte az első lyukat, így a víz tovább csordogál. A második lyuknál pedig magával viszi a kulcsot. Zárd el a csapot és nézz le az udvarra. Az egyik csatornaeresz egy kis tartályba vezette a vizet, és vele együtt a kulcsot is. Most, hogy megvan végre az osztályterem kulcsa is, menj fel és használd is. Vedd fel a teremben a health-et és kint is a padról. Hátul menj le a lépcsőn, majd nyisd ki az eddig bezárt ajtót. Az Infirmary-ban menthetsz ha akarsz, mert a főellenség fog jönni. De ha aranyra mész, akkor ezt nem kéne erőltetni. Szóval, akkor pince. Először menj be a Storage Room-ba, itt némi utánpótlásra tehetsz szert. A két Shotgun patron és az Ampulla a jutalmad. Akkor már csak a Boiler Room maradt hátra. De hát mi ez? Logikai feladat? Már a vidámparknál sem bírtam azokat a forgó rácsokat, és akkor tessék, most itt van belőle rögtön kettő. A rácsoknak különböző sűrűségű fogai vannak, s a bal és jobb oldalon lévő karokkal úgy kéne mozgatni, hogy megnyíljon előtted az út. Türelmetlenebbek kedvéért álljon itt a megoldás: A jobb oldali kart kétszer balra, a bal oldalit egyszer jobbra kell forgatni. Na most már aztán tényleg senki nem ment meg attól, hogy eljöjjön az első főellenség.

FŐELLENSÉG

Elég randa egy teremtés azt meg kell hagyni. A lényeg az, hogy ne engedd, hogy elkapjon. Ott a tűz középen, s a körül kéne szaladgálni. Eleinte csak harapdálni tud, de így még megölni sem tudod. A tipp: kezdj el futni előle, majd amikor jó messze kerültél tőle, lőj bele jó néhányat a kézifegyvereddel. Ekkor még kell hallanod egy különös muzsikát. Ez lesz a jel. Most, ha közel engeded magadhoz a szörnyet, az óriásira nyújtja ki az arcát és ha nem vigyázol menthetetlenül megesz. Éppen ezért válts át a Shotgunra és amikor ilyen nagy a pofája, akkor eressz bele ólmot. Persze vigyázz, mert ha nem vagy elég gyors, akkor szintén halállal végződik a kirándulás. Javasolnám, hogy amikor éppen elkezdi nyitni a száját a szörnyeteg lépj egyet hátra, s csak utána lőj, mert ha elhibázod, még mindig lesz következő esélyed. Csak zárójelben tenném hozzá, hogy bár ez az első nagyobb szörny a játékban, s nem is különösebben erős, de roppant mód tud szívatni, amikor véletlenül bekap. A játék során nem lesz több ilyen szívatós szörny, csak itt kaptunk egy kis ízelítőt a programozók kedvességéből.

Siker esetén megszólalnak a légi szirénák és a valódi iskolában találod magad. Egy lány jelenik meg előtted, az aki az úton is állt előtted. Mielőtt azonban bármit is szólni tudnál rejtélyesen eltűnik. Most már csak az a kérdés, hogy mi történt Cheryl-lel? Vedd fel a földről a kulcsot, majd menj fel az első emeletre. Furcsa dolog történik – harangoznak. Ez azért is érdekes, mert eddig egyetlen lélekkel sem találkoztál, most meg valaki kongatja a templom harangjait? Nyomás a recepcióhoz. Nézd meg a tanárok névsorát. Aha. Megvan K. Gordon. Az ő kulcsa volt lenn a pincében, az ő házát kell tehát felkeresni. A térképen minden út lezárva maradt, visszatértünk tehát a normális világba. A templom a következő állomás, azonban minden út el van vágva. Irány tehát K. Gordon háza. Vedd fel a két tölténytárat, majd távozz a szemközti kijáraton. A városka egy eddig elzárt területére jutottál, most már szabad az út a templomig. Azonban még van pár tárgy, amit jó, ha felveszel. Például a Levin Strret-en lévő ház ajtajában lévő health. De a Bradbury Street egyik padján is van egy (még a kis sikátor előtt). Szaladj végig a mellékutcán, fel északnak és fordulj balra. Itt van egy láncfűrészes bolt is, ahol egy láncfűrészt is felvehetsz, csak attól függ hányadszor játszol a játékkal. Először végig kell menned, hogy megkapd a gázolajat, de azt csak később szedheted fel. De ha felszeded és visszajössz vele ide, és használod, akkor tied a fegyver. Van azonban a későbbiekben egy fúrógép is, ami szintén az olajjal működik. Ha harmadszor játszol, akkor már mindkét fegyvert felveheted a gázolajjal, negyedszerre már az sem kell hozzá. A helyzet tisztázva, tudd, hogy ide kell visszajönni. Vedd fel a pisztolytöltényt és irány a templom.

TEMPLOM

Itt furcsa dolgok történnek. Harry összefut egy Dahlia Gillespie nevezetű egyénnel, aki furcsa módon már várt rá. Különböző gonoszról beszél, ha jól vettem ki a szavaiból járatos lehet a fekete mágiában az öreg. Minekutána túl sok kérdést teszünk fel az asszony bezárkózik egy oldalsó szobába. Hiába kopogtatsz neki, nem hajlandó ajtót nyitni. Akkor fosszuk ki a templomot... Vedd fel a furcsa háromszöget, a Drawbridge Key-t és az energiát. A boszi, mintha valami előre megtervezett utat ajánlott volna? Igen, azt mondta menj át a hídon. Nézd meg a térképet. Mielőtt a híd felé vennéd az utadat még kukkants el a benzinkút irányába. Nyiss be a szerelő műhelybe, ahol megtalálhatod az újabb titkos tárgyat, a gázolajat. Tudod, most választhatsz, hogy mit teszel vele! Van még itt egy autómotor, de sajnos nem tudod berakni az utóba és jól elhajtani vele (ezt amúgy nem értettem, hogy miért nem lehet?). Inkább vedd fel a töltényeket. A töltőállomás mögött van egy kamion. Sajna ezt sem lehet használatba venni, de van mellette két tölténytár, egy a pisztolyhoz, egy pedig a Shotgun-hoz. Most már nyugodt szívvel elindulhatsz a híd irányába, ezzel a városrésszel végeztél. A híd felé vezető út jobb oldalán van egy kis lépcső lefelé. Pár madár vigyáz rá, de ha elintézted őket, vedd fel a First Aid-et és a Shotgun töltényeket. A hidat irányító központban lesz a fúrógép, egy bevásárló térkép és egy health. A térkép azért kell, mert elhagyod Silent Hill-nek ezt a részét, és átmész a következőbe. Izgalmasan hangzik... Helyezd be a kulcsot a panelba és nyomd meg a gombot. Az eddig felhúzott híd leereszkedik, szabad a pálya a másik városrészbe. A híd bal oldalán van egy kis épület (a térképen rózsaszínnel jelölve). E mellett van egy hordó, aminek a tetején van egy energia, valamint a híd jobb oldalán egy lépcső, amin egy tölténytár a pisztolyhoz.

Hah, micsoda mázli! Nézz csak előre, mi van itt!? Egy rendőrség. Gyorsan intézd el az épület előtt ólálkodó dögöket, majd nézz be az őrsre. Sajnos egyelőre senki nem akar neked segíteni, mert teljesen üres az épület. Vedd fel azért a temérdek lőszert, majd nyiss be az egyik ajtón. Olvasd el a táblát, amin valamiféle kábítószerről informálnak, illetve a jegyzetet az asztalon, amiben leírja valaki, hogy meghalt egy rendőr szívbetegségben, aki sohasem volt szívbeteg.

KÓRHÁZ

Azt hiszem egyelőre ennyi, nézd meg a térképen hol van a kórház, mert most az a küldetés következik. Menj be a kórház kertjébe, lődd le a kutyákat, majd menj be a főbejáraton is (a kertben a másik ajtó zárva van). Bent haladj el a recepciós pult előtt, és fordulj balra. Lövés hangja hallatszik - vajon mi történhetett? Rögtön az első ajtó balra megválaszolja a rejtélyt. Harry összefut a kórház egyik doktorával Dr. Michael Kafmann-nal, aki éppen az imént intézett el egy szárnyas dögöt. Miután tisztázódik, hogy Harry valódi emberből van, rövid, ámde velős beszélgetés kezdődik. Első épeszű kérdésként vetődik fel, hogy mi történt ezzel a várossal? A doktorúr nem tud válaszolni, ugyanis lefeküdt egyet szundítani, s amikor felkelt már csak az üres kórház és ez a furcsa hóesés fogadta. Hó, nyáron? Hát ez tényleg elég kivételes. A másik dolog, ami hősödet érdekli, az a lánya. Sajnos ezen kérdés is megválaszolatlan marad, mert egyrészt nem látta, másrészt kevés esélyt lát rá, hogy még életben van. Főleg ilyen körülmények között. Hát nem túl valami kedves ez a doktorbácsi, le is lép. Miután magadra maradtál állj szembe a kék szekrénnyel és jobbra menj ki. Egy kis szobában vagy, itt azonban semmi extra nincs, folytasd tovább utadat. A recepciós pulthoz jutottál, csak most te vagy belül. A telefon természetesen nem működik, de a kórház térképével és egy First Aid Kit-tel gazdagabb lettél. Menj vissza a találka helyszínére és menj vissza a folyosóra. A következő célállomás legyen a Doctor's Office. Hátha van ott valami érdekes dolog. Hát egy pincetérkép volt az asztalon, de más semmi. A konferencia szobában megtalálhatod a pince kulcsát is, de ez még mindig nem sok nyom. Na majd a konyha! Nézz jól körül, mert van itt egy fontos tárgy! Igen, az üres műanyag üvegre gondoltam. E nélkül bizony lemaradnál sok mindenről! Többek között a jó befejezésről is! Menj át a következő szobába, ez az igazgató székhelye. Amint látszik, nem mi jártunk itt először. Valaki teljesen feldúlta az egész szobát. Talán Dahlia volt az? Lehet, hogy keresett valamit? Mindenesetre alaposságát jelzi, hogy még össze is tört egy piros folyadékkal teli üveget. Ezt viszont kegyetlenül ki tudod használni, merítsd meg a műanyag üvegedet benne. Ezen az emeleten nincs már más elintéznivalód, úgyhogy irány a pince. A generátorszobában tudod felkapcsolni az áramot, így működésbe hozhatod, az eddig üresen álló liftet is. Szállj is be, és menj vele a másodikra. Lépj ki az emeletre és ellenőrizd a kijáratot. Zárva. Menj egy emelettel feljebb. Ott is próbálj kimenni. Ez is zárva. Vissza tehát a liftbe. Nini, megjelent egy új emelet, a négyes. Használd is ki a vissza nem térő alkalmat és látogass el, erre az új emeletre. Egy lány alakját látod, amint szépen besétál egy antik boltba. A vízió elmúltával valami furcsa dolog történik a kórházzal. Mint az iskolánál történt, teljesen mocskos lett minden. Ehhez a mocskos látványhoz még hozzájárul az a hátborzongató kameramozgás és zene. Mivel ehhez a negyedik szinthez nincs térképed, és amúgy is minden ajtó zárva van, nagyon gyorsan lépj le innen. Még szerencse, hogy hamar megtalálhatod a lépcsőt, ami a harmadikra visz. Hah! Micsoda gazság. Miféle élőlények élnek errefelé? Mutáns nővérkék és doktorok? Hát elő azzal a láncfűrésszel... Ha jobban körülnézel az emelten, láthatod, hogy egy kijárat van csak, az viszont egyelőre zárva van. Meg kell keresni hát a 4 színes követ, amitől majd kinyílik a nővérszoba ajtaja.

A férfi klotyóban lesz rögtön az első, a kék teknős kő. A 302-es szoba legyen a következő célpont, ahol tudsz majd menteni, de van itt még egy videó is, már csak a belevaló kazetta hiányzik. Ja, és egy Shtogun töltényt is találhatsz. A 304-es szoba a következő hasznos állomás, van itt egy energia. A 306-os következik, ahol megtalálható a második lapka, a sárga macskakő. Vissza a folyosóra, onnan pedig a Storage Room-ba. Vedd fel a vértasakot, a pisztoly és a Shotgun töltényeket. Ezt az emeletet úgymond kivégezted, tehát most már új munka után nézhetsz. Mondjuk menj le az elsőre a lifttel. Rögtön miután kiszállsz, lépj oda az ital automatához és végy ki belőle 3 energiát. Ezután látogasd meg az igazgató szobáját és vedd fel a piros királynő táblát. A konyhában egy energia lesz, az irodában pedig némi töltény a pisztolyhoz. Nos, úgy látom ez az emelt is készen van. Most menj fel a harmadikra, majd onnan lépcsőn le a másodikra. A 201-es szobában találsz majd egy öngyújtót, a 204-es szobában pedig az utolsó táblát, a zöldet. A nővérek szobája tárt karokkal vár, annál is inkább mert nálad van a továbbjutást jelentő 4 kő. A falon van egy versike, ez talán segít a megfelelő sorrend felállításában. Ha nem menne, akkor itt a megoldás. A kéket a jobb felső sarokba rakd. Ezután jön a zöld a kék alá, majd a sárga a bal alsó sarokba. Az ajtó megnyílt... Lépj be a műtőbe, ahol megtalálod a pincében található raktárhelyiség kulcsát. Az Intensive Care Room-ot kell még ellenőrizned ezen az emeleten, hogy megtaláld a Disinfecting Alcohol tárgyat. Ez a továbbjutás szempontjából lényeges tárgy, nem úgy mint a 206-os szobában lévő First Aid Kit. Azért ez sem árt néha... Akkor most célozd be a pincét. A Morgue-ban lesz egy rakás hulla, meg két rád támadó nővér is. A lényeg az egészből egy ampoule és egy health. A Generator Room-ba térve egy igen érdekes fegyvert tehetsz a magadévá; egy kalapácsot. No, de nem is akármilyen kalapácsot, pont egy olyan szép pirosat, mint amilyet a tűzoltók használnak, ha be akarnak törni egy ablakot. A Basement Storeroom-ban sok polc van, de a polcoknak van egy tulajdonsága: általában van rajtuk valami. Nos, ez tézis ez esetben is beigazolódott. A polcok egy Shgotgun és egy pisztolytárat tartalmaznak. Plusz van itt még egy furcsa szekrény. Van ugyanis mellette csík. Ez azt jelenti, hogy ezt már előtted mozgatta valaki. Akkor mozgasd el te is. Nocsak, egy titkos átjáró. Az átjáró pedig egy zsákszobába vezet (a zsákutca szó szobára való alkalmazása...). A padlón azonban érdekes dolgokra lehetsz figyelmes. Egy rács van a földön, csak eltakarja valami száraz növény, ami az idők során rágyógyult. Van nálad azonban valami, ami segíthet ezen a sajnálatos problémán. Nem, nem a konyhakés, hanem egy kis alkohol. Úgy, ni. Miután lelocsoltad a növényt elő az öngyújtóval! Hehe, szépen ég... Szóval sikerült előkerítened egy kiutat. A jobb oldali ajtón menj be, ahol találni fogsz egy videó kazettát. Most már van mit berakni a videóba. Ezután menj vissza a folyosóra és a bal oldali ajtót is vedd használatba. Egy szobába kerültél, ami szó szerint vehető lakásnak is, hiszen van itt egy ágy, képek a falon, mosógép. Elég gyanús. Aztán meglátod azt az arcot, ami már órák óta az őrületbe kerget. Szóval Alessa a neve annak a lánynak aki folyamatosan fel-fel tűnik a kalandozásaid során. Ezek szerint itt lakik-e lány? De hát akkor Kaufmann hogyhogy nem tud róla? Újabb rejtélyek, amelyek megoldása csak a lelki békédet hozza helyre, mert Cheryl még azóta sincs meg. Vedd fel az Examination kulcsot és tekerj fel a 302-es szobába lejátszani a videó-kazit. Hát sok nem látszik belőle, az biztos. Sajnos bekrepált a lejátszó, úgyhogy a semmin kívül nem sok mindennel gyarapítottad tudásodat. Viszont van nálad egy újabb kulcs, amit eddig még nem használtál sehol. Menj hát az elsőre és az Examination Room-ba.

Belépsz a helyiségbe és furcsa érzésed támad. Mintha lenne itt valaki. Körbepásztázol a lámpáddal, aminek gyorsan meg is lesz az eredménye. Előbújik egy csinos nővérke és vállaidra borul. Mint kiderül ő Lisa Garland, a kórház egyik nővérkéje. Ahogy Kaufmann, úgy ő sem tud értelmes magyarázatot adni arra, mi történik itt egyáltalán, sőt még a furcsa pincebeli helyiségről sincs tudomása. Épp kezdenél belemelegedni a beszélgetésbe, amikor megszólalnak azok az ostoba légi szirénák és elhomályosul a kép. Harry borzasztó fejfájásra ébred a kórházban, de Lisa már sehol. Úgy látszik megint visszatért minden a normál kerékvágásba, mert megint világos van és esik kint a hó. A szobában viszont megjelent a vénasszony, Dahlia. Elkezd beszélni Samael-ről, és arról, hogy Samael jelei mindenhol meg fognak jeleni és hogy hamarosan "beteljesül". Mintha csak parancsolna, mondja, hogy meg kell találnod a "másik templomot". Ebben a pillanatban különös vészjóslások közepette kámforrá válik az öreg hölgy. Miféle rontás szállt erre a városra? De nincs idő ezen gondolkodni, mert Dahlia otthagyta az asztalon az Antiqe Shop kulcsát. Antiqe Shop. Mintha már hallottad, illetve láttad volna ezt a nevet valahol? Hát persze! Az előbb volt egy ilyen látomásod a liftből kiszállva, amikor Alessa sétált. Lépj ki a folyosóra és sétálj oda a telefonokhoz. A telefonkönyvből Harry kijegyzeteli a bolt helyét, így könnyebb lesz meglátni a térképen. Menj ki a város utcáira és botorkálj el a boltig. Előtte mondjuk lesz egy kis munkád, lelőni a sok gaz repülő szörnyeteget, de hát valamikor gyilkolni is kell...

ANTIQE BOLT

A Simmons Street tetején lesz a bolt, ahová a Dahlia által hagyott kulccsal tudsz bejutni. Elég furcsa egy hely, hiszen itt is van egy szekrény. A kórházban már volt egy hasonló eset, tehát told el a barna szekrényt – így egy titkos folyosó nyílik meg előtted. Mielőtt azonban bemennél megjelenik Cybil. Végre egy ismerős arc, ami megnyugvást ad. Azonban nincs sok idő itt a romantikára, hiszen Cybil végre lényegi információkhoz juttat! Azt eddig is tudtad, hogy a város minden kifelé vezető útja valamilyen módon le van zárva, de Cheryl-t eddig még nem láttad. Nos Cybil látta. Bár a helyzet kissé fura, mert a levegőben járkált, és éppen a tó felé tartott a Bachman Road-on. Ezután Harry felajánlja szolgálatait és előre megy megnézni, mi lehet a titokzatos folyosó mögött. A helyiség furcsa hangulatot áraszt. Van egy oltár is a szoba végén. Talán ez az a másik templom, amiről Dahlia gagyogott? Nézd meg a falat, van rajta egy fejsze. Ez egy újabb fegyver, most már nem is kicsi fegyverarzenálodba, de a lé-

nyeg, most Cybil tájékoztatása. Amint elindulnál a kijáratot jelentő lyukba, felgyullad az oltár. Csak nem megint a szellemek szórakoznak veled? Erre a kérdésre azonban nincs válasz, mert a kép elhomályosodik és amikor szemeidet újra kinyitod, már a kórházban vagy. Lisa örömmel fogad téged, hisz te vagy neki az egyetlen biztos pont az életében. Elkezd mesélni a városka múltjáról, arról, hogy itt nem minden esetben laknak jó emberek. A többség ugyanis igen járatos különböző okkultista szokásokban, fekete mágiában. Innentől már csak egy lépés a város pokollá változtatása. A kérdés már csak az: ki és miért tette ezt? Nem sok idő múlva ismét egy gyors helyszínváltozás történik. Ismételten az antik boltban vagy, de ezúttal a mocskosabbik változatában. Megint átváltozott a város... Menj ki az épületből és keresd meg a térképen a Siletn Hill Town Centre-t. Ez itt lesz lent, nem messze a bolttól. A bejárat el van kerítve, azonban egy óriási lyuk tátong az egy egyik rácson, így máris van egy bejutási pont. Ez a városközpont, kb. úgy néz ki mint nálunk egy bevásárlóközpont. Üzletek mindenütt. Van egy mozgólépcső a másodikra, talán fel kéne menni. Ekkor azonban kivilágosodik a projektor az aulában és megjelenik rajta Cheryl. Az arca eltorzult és kétségbeesve néz rád, segítségért kiáltva. A kép ezután elmegy és furcsa jelek jelennek meg a TV-ken. Ezekkel már nem tudsz mit kezdeni, és a lenti szint is zsákutcának tűnik, tehát marad az az egy alternatíva, hogy felmész az emeletre. Itt a bal oldalon van egy ajtó, ezen mindenképpen menj be. Vedd fel a 2 Riffle töltényt és az elsősegélycsomagot, majd ha akarsz ments egyet. Menj ki az ajtón és kezdj el szépen lassan menni előre a rácsozott részen. Még mielőtt megijednél, előre elárulom, ez le fog szakadni. Ám van egy halott test ott a távolban, amit különböző férgek esznek. Ezeket a poén kedvéért lelőheted. Most már végigszaladhatsz a padlón, úgyis lejjebb kerülsz egy emelettel. Itt a második főellenséghez jutsz. Ez egy kígyó lesz, aki a mozgásodat a föld alatt követi, majd egy óvatlan pillanatban felbukkan és jól megharap. Belehalni nem lehetetlen, de igazából nagyon könnyű elintézni. Vedd fel a Vadászpuskát az egyik sarokból és párszor lőj rá, amikor kint van az egész teste. Ezután a kígyó megsértődik és kivonul a helyszínről. Ez két dologban kedvez: egyrészt nem kell többet lövöldözni, másrészt pedig csinált egy kijáratot. A térképre kukkantva láthatod, hogy a városháza mögé kerültél. Kezdj el lefelé menni, de hamar láthatod, hogy minden út zárva van előled. Így nem marad más választásod, mint elindulni a kórház felé. Útközben térj még be a rendőrség épületébe, ahol egy pisztoly és egy Riffle töltényt markolhatsz magadhoz. A következő állomásod legyen a kórház. Menj be Lisához az első ajtón balra, aki tájékoztat arról, hogy a tó, amiről Cybil beszélt egy módon érhető el. A Midwich-i csatornázási művek egyik lejárójánál. Ez pont ott van a suli mellett, úgyhogy el kéne menned oda. Menj ki a kórházból és rejtélyes módon azt veszed észre, hogy se balra, se jobbra nem tudsz lépni. Akkor menj egyenesen! Az, ami előtted van: egy ház. A házba bemenni nem lehet, van viszont egy tűzlétrája, amivel feljuthatsz a tetejére. Itt vár rád a harmadik főellenség, ami némiképp a második mutációja. Elég sokat kell lőni, mire meghal. Sebezni közepesen tud téged, azaz jó néhányszor le kell köpnie ahhoz, hogy elvérezz. Miután elvégezted a dolgodat, a terep ismét kivilágosodik, újra a régi Slinet Hillben vagy. Ennek örömére járd körbe a város ezen részét, mert tárgyakkal gazdagodhatsz. A Koontz St. zsákutcájában van egy energia, és egy tár a pisztolyhoz, valamint a Koontz és Simmons utak kereszteződésénél lévő étterem asztalán is van egy energia. Ezzel a városrésszel végeztél is, mehetsz vissza a hídhoz, amin visszajutsz az előző városrészbe. Itt a térképen megkapod a csatorna helyét, ami a tóhoz vezet. Ezt nem nehéz megtalálni, ott van közvetlenül az iskola mellett. Miután lementél a lépcsőn, lőszer megtakarítási szempontból javaslom, hogy valami olyan kéziszerszámot aktiválj, ami jól üt, de nem használ töltényt. Mondjuk a kalapács megfelelő lesz_ A csatorna az új szörnyekkel való találkozás lehetőségét rejti magában, mint például a nagy zöld hüllőket. Ezekbe kell pumpálni néhány ütést. Menj egyenesen a folyosón, majd fordulj balra az elágazásnál. A folyosó végén ismét balra menj, itt vár egy mutáns teknős és egy Riffle töltény. E kis kiugróval szemben szintén van egy ilyen sziget, ahol egy energia, egy pisztoly és egy Shotgun tár vár rád. Most fordulj meg és kezdj el menni egyenesen. Menj el a jobb oldali folyosó mellett (ahonnan jöttél), tartsd az irányt egyenesen. Előbb utóbb elérkezel egy zárt ajtóhoz. Semmi gáz, nyiss be rajta, és fuss tovább. Egy kis szobába jutsz, ahol vedd fel a Sewer Key-t és a Sewer Map-et. Most már van térképed, láthatod, hogy honnan jöttél, és hogy hol nem voltál még. Menj el az eddig zárva tartott ajtóig és nyisd ki a kulccsal. A jobb oldalon még van egy elsősegélycsomag, de utána menj fel a létrán. Még mindig a csatornarendszerben vagy, fordulj jobbra a First Aid Kit-hez. Ez a rész nem lesz valami túl bonyolult, körbe kell szaladnod fentről lefelé. Fent a jobb sarokban lesz egy energia és egy health, lenn bal oldalon pedig a kijárat kulcsa (benn a mocsokban). Ezután már csak végig kell szaladnod a folyosón, és kijuthatsz a szabad levegőre. Megint kinn vagy a városban, de vajon mi ez a hely? Lépkedj oda az információs táblához és szólíts magadhoz egy térképet. Most már legalább azt is tudod, hogy hol vagy. A feljárat mellett van egy roncs ház, ami a félig nyitott kompozíciójával igen érdekesen fest. Nos ebben lesz egy First Aid, egy Riffle és egy pisztoly töltény.

A MÁSIK SILENT HILL

A következő állomásod legyen Annie bárja, a városka közepén. Mielőtt belépnél a helyiségbe tisztítsd meg a terepet a sok mocsoktól. Bent egy régi ismerőssel futhatsz össze, aki nem más, mint Dr. Kaufmann. Sikerül megmentened az életét, bár ő ezért nem igazán rajong. Feláll, leporolja a kabátját és elsétál. Hmm. Fura egy fazon. Viszont itt felejtett 2 érdekes dolgot. Az egyik egy motel kulcsa, a másik pedig egy recept. A kulcsról leolvasható a motel neve, míg a recepten egy négyjegyű számsor található. Talán valamiféle kód? Mielőtt távoznál a kis helyiségből a pultról vedd fel a 2 energiát. A következő hely, ahová menned kell, az az Indian Runner bolt. A hely előtt szintén vérebek tanyáznak, de ami még rosszabb: az ajtó be van zárva. Méghozzá egy kódolt zárral. Talán próbáld meg Kaufmann receptjéről leolvasni... Igen, úgy néz ki a 0473 kód tökéletesen működik. Bent furcsa dolgok történhettek. Feldúlt dobozok szanaszét, káosz mindenhol. Vajon mi történhetett? Miden esetre szed fel amit csak lehet. A széf kulcsát (előbb ki kell húznod a fiókot), a Riffle töltényeket és a health-et. Menj oda a páncélszekrényhez és nyisd ki a kulccsal. Elég érdekes látvány fogad: teli van kábítószeres zacskókkal. Felvenni nem lehet őket, de akkor meg mire jók? Mielőtt távoznál, még feltétlenül ellenőrizd le a falat és az asztalt, mert egyrészt elolvashatod az eladó jegyzeteit, másrészt megtudhatod a Norman motel hátsó bejáratát nyitó kombinációt.

Ebből következik, hogy a következő állomásod a Norman motel lesz. Hátul kell közelítened felé, így pont egy kóddal lezárt ajtóhoz jutsz. A kombináció 0886 lesz. Így a recepció hátsó helyiségébe kerültél. Ha körbenézel, igen érdekes dolgokra figyelhetsz fel. Először is egy újság hever az asztalon, amelynek most már van fejléce. Ebből kiderül, hogy milyen mocskos üzelmek folynak a városban. Az újság alatt szerepel még egy igen érdekes kép, ám ezt sajnos nem áll módodban megvizsgálni (mint ahogyan a falon lógó néni plakátját sem). A kanapéról vedd fel a mágnest, majd nyiss be az oldalsó ajtón, ami egy kisebb garázsba vezet. Itt áll egy motor, aminek le van zárva a fedele. A polcokon találhatsz egy Shotgun töltényt és egy energiát. Menj vissza a recepcióhoz és menj ki az eddig zárt bejáraton. Most ott állsz a recepció előtt. Fordulj el, és menj egyenest, hogy a szemközt lévő szobákhoz juss. A hármas számú lesz Kaufmann apartmanja, ide kell bemenned. Takaros kis szoba, azt meg kell hagyni, kb. van benne 4 fal, aztán annyi. Menj be a fürdőbe, ahol felveheted az energiát, kint meg toldd el a szekrényt. A szekrény alatt egy aprócska repedés volt, benne pedig egy piciny kulcsocska. A kulcs nem érhető el szabad kézzel, így némi cselhez kell folyamodnod. Használd a mágnest! Menj vissza a recepcióra és a motoron használd a kulcsodat. Harry már éppen felszedne egy üveget, ami tele van piros löttyel (pont olyannal, mint amilyen a kórház padlóján volt), de ekkor váratlanul betoppan Dr. Kaufmann. Elveszi az üveget, majd egy kedves "úgyis meghalsz" szöveg kíséretében lelép vele. Harry-nek nem marad más választása, tovább kell kutatnia Cheryl után. Menj ki az utcára és tarts kelet felé. A térképen a Sanford St F betűjénél van egy lejárat. Itt egy Riffle patronnal és egy energiával lehetsz gazdagabb. Miután felszedted őket, menj tovább a hídon – amikor is érdekes dolgok történnek. Eddig csak úgy változott át a város, hogy azt szabad szemmel nem láttad. Na most eljött ez a pillanat is. Hirtelen besötétül, a beton átalakul a már ismert koszos ráccsá. Ezzel együtt megjelennek a démoni szörnyek is. Ne törődj velük túlságosan, irtsd őket ahol lehet. Rögtön az új városban van 2 eldugott tárgy. Amint megjelensz, a jobb oldalon kezdj el szaladni, majd a kis kiugróba érve vedd fel a health-et és a Shotgun töltényeket. Most nézd meg a térképet. Láthatod, hogy délen egy világítótorony áll. Kezdj el felé menni, de utadat egy zsákutca állja. Viszont van ott egy hajó a vízen! Szállj fel rá és érdekes dolgok részese leszel. Először is megleled Cybil-t. Ő elmondja, hogy körbenézett a városban, de sok jót nem tapasztalt. Hülye liba, erre én is rájöttem már. Ekkor azonban belép Dahlia. A banya különböző jóslatokat zeng Samael-ről, s azokról a furcsa jelekről amik egyre gyakrabban jelennek meg a város minden pontján. Arra is figyelmeztet, hogy már nem sok kell Cheryl-nek ahhoz, hogy végleg magához szólítsa a gonosz. Egy dolgot lehet tenni. Valakinek el kell látogatnia a közeli Amusement parkba, valamint a világítótoronyba. Cybil felvállalja a feladatot, szeretne segíteni Harry-nek. Így a világítótorony felderítése rád marad. A hajó másik ajtaján távozz és menj le egészen a stég aljára. Itt az árnyékban egy First Aid Kit lapult. Most már semmi sem akadályozhat meg a végzetedben, irány a torony. Lépcsőzz fel, de bármennyire is siettél, már az is túl késön van. Alessa megjelenik egy pillanatra, de mielőtt hozzászólhatnál, vagy bármit tehetnél, köddé válik. Akkor irány vissza a hajó, megbeszélni a többiekkel, ki mit látott. Ám senki nincs ott. Valami történhetett. Cybil ment az Amusement parkba, nem ártana utánanézni. Menj ki a főutcára és ott nyugat felé haladva eljutsz a csatornázási művek egy újabb lejáratához. A fedő már el van tolva, tehát Cybil erre járt. Menj le tehát te is. Ismét a csatornában vagy, a falon van egy térkép a könnyebb tájékozódáshoz. A kis ösvények végében pedig az alábbi tárgyak találhatóak: 2 health és egy pisztoly tár. A csatorna végében lesz a létra, amin feljuthatsz a külvilágba. Nini, egy vidámpark. Csak ne lenne itt ennyire sötét. Sajnos a játékokra nem lehet felszállni, s mivel térkép sincsen, elég könnyű eltévedni. A lovas körhintánál kel megállnod. Baktass fel a lépcsőn, majd nyiss be a kis ajtón. Cybil jelenik meg előtted, de mintha egy kicsit be lenne kómázva. Előkapja a stukkerét és elkezd rád lövöldözni. Te jó ég! Vigyázz, hogy kikerüld a lövéseit. Összesen 10 tölténye van, utána már csak hadonászni tud majd. Itt két dolgot tehetsz. Vagy addig lövöd, amíg bele nem hal, vagy a kórházban felszedett löttyel hátba locsolod. Ez esetben Cybil hátából kimászik egy undorító féreg, de Harry cipőjének köszönhetően nem sokáig marad életben. Harry elmagyarázza rendőr barátjának, hogy Cheryl nem az igazi lánya, hanem 7 évvel ezelőtt fogadták örökbe. A felesége azóta meghalt, s most egyedül neveli a gyermeket. A beszélgetés után Harry összefut Alessával. Végre itt az alkalom, hogy szemtől szembe legyőzd azt a pimasz kis fruskát, aki mindig elfutott előled. Hopp, azt hiszem kicsit alábecsültem az erejét. Olyan erőteret alkot maga körül, hogy Harry több métert repül hátra. Már azt hihetnéd, hogy Alessa most jól ellátja a bajodat, s miféle ellenszert lehet ellene találni, de erre semmi szükség. A templomban felszedett Faluros aktivizálódni kezd a zsebedben. Harry előveszi, majd az kikészíti a lányt. Alessa teljesen összerogyik a háromszög óriási ererjétől, amikor is megjelenik Dahlia. A dialógusukból kiderül, hogy Alessa Dahlia lánya, s eddig nem tudta elkapni őt. Dahlia Harry-t használta fel arra, hogy rosszalkodó lányát előkerítse. Valami olyasmiről van szó, hogy Alessa volt a város minden szörnyűségének okozója. Egy villanás, és máris a kórházban vagy.

Lisa mellett vagy, aki elmondja, hogy miután elmentél lement a pincébe és körülnézett. A látvány pedig egyáltalán nem tetszett neki. Rohadás és pusztulás mindenütt. Készülj fel, az utolsó felvonás jön, most már nincs sok hátra!

VÉGJÁTÉK

A helyszín a kórház, ezúttal a mocskosabbik része. Kint állsz a folyosón, térképed nincs, vagy rajzolj, vagy bízd rám magadat. Fuss végig a folyón, fordulj be balra és az utolsó ajtón a jobb oldalon menj le. Az osztálytermen keresztül jutsz le a pincébe. Egy tálcáról veheted fel a Screwdriver-t és a Pliers-t. Menj vissz a fenti folyosóra és állj szembe a Start ponttal. Lépj be a jobb oldali ajtón és a csípőfogó segítségével szedd ki a csapból az Ophiel kulcsot. Most fordulj meg és a folyosó végén fordulj balra. A harmadik ajtó lesz az, ahol használhatod a kulcsodat. Egy újabb folyosóra jutsz, ahol csak két ajtó használható. Az egyik az indulóponttól jobbra található. Az ajtón csak akkor mehetsz be, ha megfejted a szórejtvényt. Az a lényeg, hogy sorba rakd a nővéreket koruk szerint. Tehát előre kerül a fiatal utoljára az öreg. A nevük kezdőbetűjét kell beütni a szótáblán. A megoldás tehát ALERT. Bent a Solomon amulett található. Menj vissza a folyosóra és menj végig rajta. Fordulj be jobbra, majd az első ajtón balra nyiss be. Itt is egy rejtvény megoldása vár rád. Segítség semmi. Nézd végig a képeket a falon, hátha leesik a tantusz. A szoba végében egy három élű fal van, minden élén egy képpel. A kép alatti számot neked kell kitalálnod. A megoldás: hány lába, illetve keze van az adott élőlénynek. A sorrend így: 6, 4, 8. A nyereményed a Time Square Plate lesz. Menj vissza a fő folyosóra és a start ponttal szemközti ajtón menj be. Ez az Antiqe Shop. Itt felveheted a Shotgun töltényeit, valamint egy First Aid-et. Nézd meg közelebbről azt a nagy órát. Van egy négyzet alakú bemélyedés a számlap alatt. Rakd be kék tábládat és láss csodát, az óra életre kel. Elkezd kongatni, majd utána kitörik az üvege. Vedd fel a szilánkok közül a Hagith kulcsot. Menj vissza a folyosóra és fordulj jobbra. Menj egészen a végéig és a nagy ajtón menj be a frissensült kulcsoddal. A liftbe jutsz. Menj fel a második emeletre, majd itt a harmadik ajtó működik csak a bal oldalon. Vedd fel a Riffle töltényeket, a Crest of Mercury és Ring of Contract tárgyakat. A folyosó végén jobbra fordulva mehetsz a kijárathoz. Újabb folyosóra jutsz. Menj végig, fordulj be jobbra és az első ajtón jobbra menj be. Vedd fel a fényképezőgépet és a pisztoly töltényeket. Menj vissza a folyosóra, majd fordulj jobbra és a bal oldali utolsó ajtón nyiss be. Ezt a helyet jól jegyezd meg, ugyanis van a szoba végében egy tábla, amit a Screwdriver-rel le tudsz kaparni. Ezalatt egy kulcs van, azonban egy árammal átjárt drót védi. Ide tehát később kel visszajönnöd. Menj vissza a folyosóra és menj végig rajta. A jobb oldali utolsó ajtón jutsz vissza az eredeti folyosóra. Menj ismét a lifthez, itt is a harmadik emeletet válaszd. A templomba jutottál. Középen ott az oltár, azonban jobb és bal oldalán van egy-egy kép. A szoba két oldalán meg egy-egy ajtó. Az ajtók kódábrával védettek, ezeket kinyitni, vajon hogy lehet? Vedd elő a fényképezőgépet és kattints rá a bal, illetve jobb oldali képre. Az így kirajzolódó ábrát üsd be az ajtókba. A bal oldali ajtó kódja eképpen fog kinézni:

```
       ***
       **
       *

   *         * *
   *         **
  ***        ***
```

Bent a madárkalitka kulcsa vár. Menj ki és üsd be a szemben levő ajtó kódját is:

```
       ***
       * *
       * *

  *          *
 ***         **
  *          ***
```

Bent találsz egy könyvet a White Claudiáról, valamint egy health-et. Lépj vissza a liftbe és menj le az elsőre. Állj meg a bejárattal szemben és lépj be a bal oldali ajtón. Használd a kulcsodat, hogy kinyisd a kalitkát. Benne egy új kulcsot találtál, amivel most már bemehetsz Phaleg szobájába. Ez ott van a melletted lévő szobában. Ez egy folyosórendszer, 6 ajtó van benne. Menj be az elsőn a bal oldalon, és helyezd be a gyűrűt a frizsiderbe. Most már felveheted a tőrt. Egyébként megnézhetnéd magad... A második ajtó a bal oldalon egy Ankh-ot tartalmaz. Ezzel szemben a raktárba jutsz. A polcokról vedd fel a health-et, a pisztolytárat, és a zacskóból a Bethor kulcsot. Nyílik egy ajtó a szobából, benne van egy videó-lejátszó, most már lejátszhatod a kórházban talált kazettádat. Lisa nagymonológját találod rajta. Menj be a Bethor szobájába és kapcsold ki a generátort, ezzel megszűnik az áramszolgáltatás. Aha! Menj vissza a másodikra és vedd fel az eddig árammal elzárt kulcsot. Az utolsó ajtó a jobb oldalon a Disk of Ouroboros-t rejti. Most már nincs sok hátra, csak bemenni a szemközti ajtón és az ajtóba betenni a nálad lévő tárgyakat. Az ajtó kinyílt, jöhet a főgonosz. Menj le a lépcsőn és csatold fel a Riffle-t. A taktika a következő: a szörny, aki átváltozik villámokat szór. A szünet közben persze lőnöd kell. Egy-egy villámcsapás sokat levesz, ezért mindig gyógyítsd magad. Legyőzése után megkapod a megérdemelt animációt, attól függően, hogy mit értél el. Cheryl-t megtalálod, és az is kiderül, hogy Dahlia akarta őt felhasználni arra, hogy egy elpusztíthatatlan istenséget teremtsen. Te közbeszóltál, Cheryl újjászületett, mindenki boldog, Lisa megöli Kaufmann-t, szóval nézd végig a megérdemelt befejezést. Láthatsz még egy videót a szereplőkről, és egy izgalmas montázst az elrontott jelenetekkel (ez egyedülálló idáig, hogy egy animációt hogyan lehet elrontani?).

Bagó Péter

MONKEY HERO VÉGIGJÁTSZÁS FOLYTATÁSA

Menjünk vissza a világtérképre. Ha a bányába megyünk, fel tudunk kapaszkodni az egyik helyen. Lent délen van egy házikó, ha két bogarat belerakunk a burába bemehetünk, és a benti ember robbanó lándzsát ad nekünk. Szerezzünk be egy bogarat és menjünk Bamboo Grove-tól észak-keletre, illetve Pig házától keletre. Itt van egy teleport, ami egy Karma nevű torony bejáratához visz. Tegyük a bogarat a burába és kinyílik az ajtó. Na, itt most egy rendkívül ötletes feladat jön! Bent egy ember egy zöld szörnnyé változtat minket, ezután óvatosan kell haladni – mindig ésszel és türelemmel menjünk előre, az ellenfelek kinyírására mindig van valamilyen megfelelő eszköz. Az első kapcsolóknál a jobb oldalit kapcsoljuk át. A gyümölcs-szobrokat toljuk le (az alsó kettőt). Nem lesz túl nehéz átmenni. Igazi főellenség nem lesz, ha szörnnyé változunk meneküljünk körbe-körbe, ha vissza majommá támadjunk. Ha győztünk, miénk a bal oldalon az új lap. Menjünk északra, amerre havazik. Itt van egy ház, beszéljünk a bent lakóval. Ahol a világtérképen a nagy fejet (Spooky Graveyard) látjuk oda menjünk (vigyünk magunkkal bogarat). Vizsgáljuk át a temetőt és keressük meg a táblát a bal oldalon – itt engedjünk ki egy bogarat és olvassuk el a táblát, mire megnyílik a bejárat. A feladat a szokásos tehát szörnyirtás, helikopterezés és kapcsoló, valamint kulcs keresgetés – ne feledkezzünk meg a horog használatáról sem! A kutatást az ezüst kulccsal nyitható ajtó szobájánál kezdjük. Vegyük lefelé az irányt (ezen belül a bal ajtón menjünk be). Ha tartjuk az irányt egy arany kulcsot kell találnunk. Miután megvan, menjünk fel és megtaláljuk az ezüst kulcsot. Vissza az ezüst ajtós szobába. Bent rövidesen egy teleporthoz kerülünk – vigyázzunk, mert omlik a padló! Menjünk felfelé a ládáig – benne van a gyertya, amivel fáklyás oszlopokat gyújthatunk meg (pl. előző szoba). Amúgy néhány szörny vagy szellem fél a tűztől, ezért kinyírhatjuk őket a gyertyával (Négyzet). A gyertyát be is kell gyújtani, ezt az égő oszloppal lehet, csak vigyázzunk, mer ha megsebeznek vagy futunk, elalszik. Nyissuk ki a jobb oldali ajtót és menjünk a jobb oldali teleportba. Teleportáljunk és haladjunk tovább. A pókhálókat a gyertyával égessük le. Folytassuk tovább a teleportálgatást és a lámpagyújtást, főleg ez utóbbit, mivel egy arany kulcs lesz a jutalmunk. A három teleport közül válasszuk a jobb alsót, és gyújtsunk be mindent. Az üvegfal alatt mindig a jobb oldali teleportot válasszuk, majd az üveges plafonnál kapaszkodjunk fel. Teleportáljunk és keressük meg a lenti teleportot. Végül is egy főellenséghez jutunk (óriáspatkány), amit nem lesz nehéz legyőzni. Gyújtsuk be a fáklyákat, majd mikor megjelenik üssünk rá egyet. Ha legyőztük menjünk a dagadt szoborhoz, és gyújtsuk be a fáklyákat – ajándékba kapunk egy nagy barackot. Ezután menjünk vissza a házhoz és beszéljünk az emberrel. Most menjünk a Sárkány-hegységbe, ami keletre van. Szépen haladjunk ajtóról ajtóra, jó, ha van nálunk néhány bogár – ne felejtsük begyújtani a gyertyát sem. Végül is bejutunk a hegy belsejébe. A kapcsolóval csináljunk fényt, majd gyújtsuk be a gyertyát és vele a fáklyákat (fent is) – ajándék az ezüst kulcs, amivel az ajtót lehet kinyitni. Először menjünk be a felső ajtón, amíg megtaláljuk az ezüst kulcsot és ajtót – találunk majd egy arany kulcsot is, ami a továbbjutáshoz kell. Szépen haladjunk tovább, toljuk a szobrokat a helyükre és liftezzünk a platformokkal. Nyissuk ki az ajtókat – végül egy sárkány-csontvázhoz kerülünk, mellyel beszéljünk. ő azt mondja, hogy csak akkor enged minket tovább, ha megtalálunk egy speciális tárgyat. Menjünk le a lejárón és kutassuk át a szobákat – az egyikben van egy láda, abban van a tárgy. Amúgy találunk majd kapcsolókat is, amelyikre ha rátoljuk a szobrot, az ajtó fog kinyílni. Az egyik szobában távolról kell használni a horgot, hogy fel tudjunk menni, különben beakadunk. Ha sikeresen vesszük az akadályt, miénk az arany kulcs, amivel ki lehet nyitni a ládát – a tárgy ami benne van rövid időre sérthetetlenné tesz minket. Ahhoz, hogy használni tudjuk pénzre lesz szükség (nem is kevésre). Menjünk vissza a csontvázhoz és beszéljünk vele. Mehetünk a főellenséghez – igaz begyógyítva – és kapunk egy gombát is. A főellenség egy főnix madár lesz, őt a horoggal lehet elintézni. Akasszuk bele, amikor legyez. Amikor tüzet csinál, üssük a lángokat a bottal. A győzelem könnyű lesz, és ráadásul egy újabb lappal leszünk gazdagabbak.

Na, most itt álljunk meg egy pillanatra, mivel van két titkos dolog, amit nem árt felvenni. Először is van egy barackunk, amit még az elején kaptunk a fától (beszélni kellett a majom faluban a nővel, aki sütit árul). Menjünk vissza ehhez a nőhöz, és adjuk oda neki a barackot – hálából egy magot ad nekünk. Ezt vigyük el észak-nyugatra, a Gipsey falutól északra. Itt elültethetjük a magot, amiből egy fa nő ki. A fa mellett megjelenik az Álom király, és nekünk ad egy varázsfelhőt, amivel a térképen lévő platformok között lehet közlekedni (amiken a villámok vannak – ugye aktiváltátok őket?). Most menjünk a Fontune falutól nyugatra lévő házhoz, és beszéljünk az itt lakóval (ha esetleg nem jöttünk még ide, hozzunk bogarakat a világítás miatt). Ha beszélünk az ürgével ad egy karikát. Ez arra jó, hogy a térképen, illetve más pontokon és szobákban található, és nem látható titkos helyeken csilingeljen (magyarul, ha az adott helyen van valamilyen titkos dolog, akkor csilingel). Ezek után menjünk a béka-szoborral jelölt helyre. Beszéljünk a szobrokkal – az egyik egy kódot kér tőlünk. Menjünk keletre a házhoz és beszéljünk a bent lakóval (vigyünk bogarat is), aki elárulja a kódot: Klaatu. Miután Monkey beírta a kódot, megnyílik a tovább vezető út. Bent használjuk a teleportokat és vigyázzunk a padlóval (gyorsan toljuk a helyükre a köveket). A kapcsolóknál legyünk gyorsak, mivel bezáródnak az ajtók. Vigyázzunk, le ne essünk a platformokról! Az ágyúnál balra menjünk, ne le! Egyébként, ha lekapcsoljuk a villanyt, akkor nem sebez a padló (zöld padlós szoba), innen a felső ajtón menjünk be. Haladjunk tovább, amíg meg nem találjuk az arany kulcsot. Vissza az ágyúhoz és a lenti ajtóhoz. Haladjunk szépen és vizsgáljuk át a szobákat. Végül is felvehetünk egy újabb szobrot, amivel megfagyaszthatjuk az ellenfeleinket – szintén pénz kell a használatához. Egyébként ebben a szobában a fenti kapcsolóval leállíthatjuk az idegesítő ágyúkat. A következő szobában válasszuk a jobb oldali teleportot. Egy újabb főellenséghez jutunk, amelyet a következőképpen kell elintézni: amikor feltűnik üssük meg. Ha beteleportál a fal mögé, dobjunk neki dinamitot vagy robbanó lándzsát. Amint elintézzük menjünk keletre a Sárkány-hegységtől délre. Itt beszéljünk a szoborral, aki megnyitja az utat a teleporthoz, ami a Rémálom király királyságába visz. Ám előtte még vizsgáljuk át a világtérképet rejtett dolgokat keresgélve. Szedjük össze a kristályokat – mondjuk olyan helyekre is vissza kell menni, ahol már jártunk, tehát nem csak a világtérképen keresgéljünk, hanem mindenhol (a karika majd segít, ha van valami titkos dolog – így könnyű lesz a dolgunk). Persze vásároljunk is be.

Szóval beléptünk a Rémálomhoz, itt tegyük a következőt: helikopterezzünk balra, út közben vásároljunk be, ha esetleg elfelejtettünk megvenni valamit. A két teleportnál a jobb oldalit válasszuk. Ezután egy rövid összecsapás következik a királlyal, ám ez még nem a végleges. A taktika ugyanaz ellene, mint korábban – ha be akar szippantani meneküljünk, mindazonáltal gyerekjáték lesz most még legyőzni. Az utána következő szobában fussunk át a túloldalra, majd a kapcsolókkal nyissuk ki az ajtókat. A továbbjutáshoz egy arany kulcsra lesz szükség. Válasszuk először a bal oldali ajtót. Nyissuk ki az ajtót és készítsük elő a horgot, mivel szükség lesz rá a platformon történő utazáskor. A cölöpöket a következő sorrendben verjük a földbe: jobb alsó, jobb felső, bal alsó, bal felső, középső. A horog és a helikopter segítségével kapcsoljuk át a kapcsolókat, mire megnyílik a továbbvezető jobb ajtó, de ez nem fontos, inkább a kigyulladt fáklya a lényeg. Gyújtsuk meg a gyertyát és vele a többi fáklyát. Ha megvan mindegyik, újabb kapcsolót kapcsolhatunk át, amivel szintén egy kapcsoló lesz elérhető – a procedúra végeredménye, hogy továbbmehetünk lent. Utazzunk a platformokon és a tüskéknél használjuk a sérthetetlenséget. Rámoljuk ki a dobozokat, az egyikben van az ezüst kulcs. Nyírjuk ki a szörnyeket, akkor megnyílik az út. Bent kapcsoljuk át a kapcsolókat – vigyázzunk a padlóra. A bal felsővel indítsunk és a gomba alakú legyen az utolsó. Jutalom az arany kulcs, mellyel végre továbbmehetünk. Induljunk mondjuk balra – egyébként tökmindegy, ugyanoda érkezünk. Végül is beszélhetünk még néhány majommal, és utána szemtől-szembe kerülünk a Rémálom királlyal.

Először repkedni kezd, mikor leszáll, üssük meg. Aztán sötétséget csinál, ilyenkor álljunk középre és úgy verjünk rá néhányat – mikor robbantgat meneküljünk. Ezután újabb trükkhöz folyamodik – elkezd repkedni és lebontja alattunk a padlót. Ilyenkor el kell kapni a "bogárfogóval", majd kiengedni. Ezután dinamitot és robbanó lándzsát fog köpködni, ilyenkor meneküljünk. Mikor lenyugszik üssük rá a kalapáccsal. Néhány sikeres ütés után győzünk, és megnézhetjük a megnyerést.

Veres Miki

APE ESCAPE GADGET ISMERTETŐ

SOKKOLÓ BUNKÓ

Az alapfelszerelés része, nem csak a majmok jobb belátásra bírására, pontosabban eszméletének néhány pillanatra való felfüggesztésére alkalmas. De a különféle őröket, főellenségeket is ezzel lehet a legkönnyebben móresre tanítani, és kapcsolókat átkapcsolni. Használat igen egyszerű, a jobb botocskát arra kell mozdítani, amerre ütni akarunk, de folyamatosan körbe tekerve Spike forgásba kezd, többé-kevésbé áttörhetetlen védelmet felépítve.

IDŐ HÁLÓ

A leginkább "tökkelütött lepkevadász" készségre emlékeztető háló, a majomvadász felszerelés legfontosabb tartozéka. A becserkészett, utolért vagy leütött majmot egy lendületes mozdulattal behálózzuk, a high-tech energiaháló pedig az őt megillető ketrecbe továbbítja az idő központban.

Speciális változata a vízi háló, amit ugyan csak a játék során kapunk meg, mégsem választható szerszám, viszont az egyetlen gadget-ünk, amit úszás közben használhatunk. Amint lemerülünk automatikusan felváltja a kezünkben lévő szerszámot, és amellett, hogy a jobb kar lenyomására kilő egy időhálót, még az úszásban is segít, az R1 gombot megnyomva beindul motorja.

MAJOM RADAR

Nem elég, hogy a kiterjedtebb pályákon elég messze vannak egymástól a befogandó majmok, de egyesek nem átallnak elbújni. A majomradart előkapva azonban esélyünk sincs, a jobb karral szépen körbe tekerjük, és erősödő hang jelzi az irányt, sőt ha elég közel van, akkor az L2 még videót is mutat róla, amin képességei is ki vannak emelve.

CSÚZLI

Spike távolsági fegyvere, ami nem csak hagyományos kavicsokat, de robbanó sőt célkövető lövedékeket is kilőhet, bár az utóbbi kettőből csak korlátozott mennyiségű lőszer áll rendelkezésre. A jobb kar nem csak célzásra szolgál, de ezzel határozzuk meg a lövés erejét és "hatótávolságát". Nem csak repülő és távolabb lévő őrök biztonságos elintézésére használható, de magas helyeken függeszkedő, vagy párkányokon unatkozó majmok földre kényszerítésére is alkalmas. A pontos célzást nagyban segíti az L2-bekapcsolható távcső üzemmód.

HULLAHOPP

A divatja múlt sporteszköz itt nem fölös zsírpárnáink leégetésére szolgál, hanem Spike felgyorsítására. A jobb botot néhányszor körbe tekerve a karikát szuperszonikus forgásra bírhatjuk, amíg a lendület tart, addig a szokásos sebesség többszörösével rohanhatunk, a néha csak így elérhető helyek felé.

RUGÓS ÖKÖL

Kokó jobbja elbújhat emellett a szerkezet mellett, falakat zúz porrá, egyetlen mozdulatra szétcsapja a majmokat rejtő fém bunkereket. Egyenest és horgot is üthetünk vele, de sajnos a professzor csak az utolsó pálya teljesítése után adja kezünkre.

ÉGBE SZÁLLÓ

A leginkább kajak lapátra emlékeztető kütyüt vadul forgatva sokkal magasabbra juthatunk fel, mint ugrálva, de ejtőernyőként is remekül használható, siklásban pedig félelmetes távolságokat tehetünk meg. Messze nem mindenható a dolog, de érdemes jól begyakorolni használatát és lehetőség szerint készenlétben tartani, mert számos alkalommal megmenthet egy-egy félresikerült ugrás után.

RÁDIÓS AUTÓ

Egy távirányítóval vezérelhető játékautó, ami nem szórakoztatásunkra van, hanem arra, hogy egyébként elérhetetlen helyeken lévő kapcsolókat működésbe tudjunk hozni, vagy a roppant szűk ajtóval megáldott ketrecekből kizavarhassuk a majmokat, de őrök legázolására is tökéletesen alkalmas.

A CONSTRUCTOR LEÍRÁS FOLYTATÁSA

A játékban az első és a legfontosabb dolog, a folyamatos építkezés. Ehhez munkásokra és nyersanyagra van szükségünk. Ennek a menete elég egyszerű: vásároljatok meg egy parcellát, majd tereljétek oda a munkásokat és építessetek velük egy fakitermelőt. Ha ezzel megvannak, már kezdhetik is kitermelni a fát. Evidens módon, ha van fa, már épülhet is az első ház. Minél több épületet sikerült már felépíteni, annál több lehetőség nyílik meg előttünk. Fa házakkal kell kezdeni, majd lépésről-lépésre minden opció elérhető lesz a téglagyártól az acélkitermelőig. Fontos a gyárakat és kitermelőket kb. kétévente kicsit felújítgatni. Ez sok időbe és pénzbe kerül, ám ezzel megnövekszik a kitermelt áruk száma és minősége, nem is beszélve a még több építhető házról.

A lakóházak, mint olyanok a másik kulcsépítményei a játéknak. Minden szintű házhoz 3 méret tartozik. Csak abban az esetben építhetünk egy újabb házat, ha már az előzőből mindhárom felépült. Amikor elkészült a kis viskó, megjelenik rajta a TO LET (kiadó) tábla. Ezek után a ház belső része még tovább csinosítható, mindegyik helység szépítésének megvan a pozitív hatása a bentlakókra. Ha a hálószobát pofozzuk ki, a párocskák szívesebben töltik idejüket a franciaágyon, így több utódot képesek összehozni. Ha a fürdőszobát javítgatjuk fel, a lakók tovább élnek, ha a nagyszoba lesz szép, kevesebbet panaszkodnak...stb. Kerítsétek be a házat, mert mindent szétlopkodnak a tolvajok. Ne nagyon hagyjuk a házat üresen, mert hamar lepattan és szép húsos bogarak fogják szétrágni a gázvezetéket, amíg az egész ház a levegőbe nem repül. Viszont, ha beköltözött valaki, akkor folyamatosan fel kell újítani a viskót, mivel rongálnak ezek a fránya bérlők. Ha valaki siet, egy nagyobb összeg kifizetésével elintézheti, de érdemesebb odazavarni egy munkást, aki karbantartja a dolgokat.

Akik beköltöznek...hááát...nem valami intelligens polgárok. Az esetek magas százalékában biztosítani fognak minket társadalmi és értelmi színvonaluk alacsony mivoltáról. Persze azért vannak milliomosok is, de a legfontosabb trükk, hogy a megfelelő helyre tegyük a megfelelő bérlőt. Egy üzletember nem szívesen költözködik egy skinhead mellé. Ha egy punk család költözik egy bőrfejű kolónia mellé az eredmény kézenfekvő: bumm *(Kitör a matek. Martin)*! Óvatosan a társadalmilag ellentétes rétegekkel!

Ráadásul ezek a fránya bérlők folyton sírnak valamiért. Nagy a zaj, sok a patkány, túl nagy a kert és még sorolhatnám. Ezeket több féle módon lehet orvosolni: építsünk egy Gadget Factory-t, ami amolyan luxuscikkeket (hangszigetelő, számítógép), hasznos holmikat gyárt, amikkel ki lehet szúrni a bérlők szemét, ha ez nem jönne be, ki lehet dobni őket a házból, ami azért nem jó, mert emlékbe felgyújtják a kérót. Tűzoltót oda (Repairman) ! A legjobb minél előbb orvosolni a problémákat, mivel feljelentenek a városházán és akkor jönnek a rossz pontok. Fontos még a bérlőket minél aktívabb nemi életre bíztatni, mivel ők hozzák létre a későbbi bérlőket, akikből a játék második felében meggazdagodhatunk.

Munkásaink a mozgatórugói az egész rendszernek, akikből több alapfajta is van, természetesen mindegyik nagymestere szakterületének:

Worker, a sima munkást, aki mindent megcsinál. Nem ér valami sokat, de nagyon hasznos, mert mindig dolgozgat (feltéve ha dolgoztatjuk). Minden munkást egyébként át lehet konvertálni nagyobb munkássá a központban, így felgyorsítva a komolyabb építkezések menetét.

Foreman, a brigádvezető fickó, aki egy egész munkáscsapatot képes terelgetni, nem is beszélve jobb és gyorsabb munkájáról.

Repairman néven fut minden szerelőfickók gyöngye, akik tüzet olt, csapot szerel és minden egyebet megtesz, amit csak kérünk tőle.

Gengszter barátaink is hasznosak, mivel ellenfeleinket jelentősen megcsonkíthatjuk velük. Persze sajnos ellenfeleink is igencsak jól bepancsolhatnak nekünk, mondjuk egy gyárépületünk kirablásával. Ilyenkor megpróbálhatjuk elkapni a fickót, vagy sikerül, vagy nem. Persze sokkal nagyobb esélyünk van a végső győzelemre, ha a megfelelő bűnöző ellen, a megfelelő embert küldjük.

Mint már említettem, rendkívül fontos (jó vezetőként) kapcsolatot létesíteni a maffia jeles képviselőivel. Ezeket viszont csak megfelelő helyen lehet, kivitelezni, így egyéb ún. Extra épületeket is meg kell építeni. Ilyen a rendőrség ami, nem a maffiózóknak, de nekünk mindenképp jó jöhet, mivel megnövekszik a közbiztonság (a maffiózók meg úgyis ügyesebbek mint a rendőrök, így nem sokat számít), amikor vandálok akarják "lebontani" az épületeinket. A nagy maffia-beszélgetésekre egy pizzéria (Mama's Pizza) a legmegfelelőbb. Előző két építmény adja a következőt: Prison (börtön). Itt nyugodtan üldögélhetnek a fiúk, ugyanígy a parkokban, ahol szívesen sétál mindenki a szerelmespároktól egész az öreg bérlőkig (akik egyébként hamar feldobják a virgácsaikat, így segítve minket hozzá, egy újabb üres kiadó házhoz). A lakók (értelmi) színvonala fontos tényező, így illik a csemetéket oktatni, mondjuk egy School-ban, szegény lepattant munkásain meg csak egy kórházban tudnak teljesen regenerálódni, így esedékessé válik majd egy Hospital építése is.

Érdemes sok pénzt belefektetni az épületek védelemébe (például patkánycsapdákat pakoljunk le mindenhol, mivel igencsak gyorsan terjednek a kis rágcsálók és így nem nagyon lesz majd vállalkozó, aki beköltözik egy ilyen épületbe). Olcsóbb épületekhez ne küldjünk rendőröket, mert azokat senki sem akarja majd kirabolni, így viszont a drága villákra sokkal-sokkal kevesebb pityke jut, ami szinte hívogatja a betörőket és a megfélemlítő fazonokat egy kis randalírozásra.

A legviccesebb és leghasználhatóbb szereplők a játékban azok a pacákok, akik mindenféle piszkos munkát és megfélemlítő funkciót láthatnak el (néha a tudtukon kívül is). Ezekből 9-et sikerült összeszámolnom, e-mellett legfontosabb tulajdonságaikat és leghasználhatóbb funkcióikat gyűjtöttem össze:

Hippi (Hippie): Hosszú haj, hosszú szakáll és sok remekül felhasználható lehetőség jellemzi hippi cimboránkat. Inkább a békés, ám zavaró megoldásokat szereti. Talán a legnyerőbb verzió elküldeni az ellenfél eladó házaihoz tüntetni, így nem sok vállalkozó egyén fog beköltözni abba a kerületbe. Persze hippi környezetbe ne küldjétek, mert ott nem számít a tüntetése, inkább az előkelő negyedekbe, ahol igencsak lefitymálják a "béke"-fenntartókat.

Bohóc (Clown): Remek viccmesélésre és egyéb zavaró szellemek elkergetésére lakótelepeink közeléből. Mindazonáltal a bohóc nem annyira zavaró, amennyire kinéz. Házakat védő kutyákat ügyesen el tud csábítani őrhelyükről, így megkönnyítve munkánkat. Mégis a leglátványosabb és leghasznosabb trükkje a Molotov-manőver, amit SK-követ el a meghatározott ellenlábasok drága birtokain.

Szellem (Ghost): Vannak karakterek, akik még halálukban sem képesek nyugton maradni! Eme hasznos lelkek képesek beleszállni egy élő emberkébe és komoly, elítélendő akciókat véghezvinni bármely területén kis világunknak. Ha a leghasznosabb megoldásra vagytok mégis kívâncsiak: a gazdagok nem bírják a szellemeket a drága és szép villáikban. Elmenekülnek bárhonnan és bármikor, ha egy kis huhogást hallanak. Ha egy nagy támadást terveztek az ellenféllel szemben, küldjétek előfutárnak a szellemeket, így a rend őrei elrohannak kergetni őket, szabadon hagyva a többi házat a mi készenlétben álló "egységeinknek".

Mr.Fix-It: Itt a király (A CoVboy engem is Mr. Fixitnek hívott egy időben. Martin)! A történelem egyik légkarakteresebb és leghasznosabb figurája ebben a játékban. Lakhatatlanná szeretnél tenni egy házat? Mr.Fix-It-el kell megcsináltatni az elektromos áram bekötését ! Tuti siker! Ha maradandó károsodást kívánsz kieszközölni, nyugodtan Mr.Fix-It-re bízhatod a gázcsövek karbantartását, csak időben meneküljenek el a saját embereid a helyszínről ! Mégis azon kevés emberkék közé tartozik, akik akár egy egész utcát képesek kivonni a forgalomból. Ehhez sem kell aláaknáznia a házakat, ennél sokkal könnyebb megoldás is van. Mr Fix-It megszereli a vízvezetékeket ! Hamarosan az egész utca minimum térdig áll majd a vízben.

Pszichopata (Psicho): Hangsúlyozom: itt nem Norman Bates-ről van szó! Ha felépült a motoros-bár (biker bar), ez az "Easy Rider" is színre lép, hogy szép, vastag láncaival tönkrevandálkodjon egy pár kerítést és bejáratot. Mivel már megjelenése is félelmet keltő, egyszerű (szerencsétlen) munkásokat is elzavarhat olyan parcellákról, ahol inkább mi építkeznénk. Lelki terroristák, hivatalos anyaszomorítók és egyéb mentálisan deformált fiatalok kedvenc végrehajtója lehet eme kissé elborult, ám annál utálatosabb fickó.

Thugs (XXX): Ha nem épp focit néznek a tévében, akkor nem is örülhetnének jobban egy kis balhénak. Rivális bandákkal is szívesen verekednek, de ha nincs ellenfél akkor is nagy örömmel vándorolnak körbe, teljes tartalmában kimerítve a ma már örökzöldnek számító Metallica szám a "Seek and Destroy" (kutass és pusztíts!) utasításait. Ráadásul a házibulikat is kedvelik, mer pár perc után teljesen elvesztik az önuralmukat és szanaszét pogózzák a lakást, ezzel is csökkentve értékét és növelve a bentlakók stressz-szintjét. Jó srácok!

Tolvaj (Thief): Asszem eleget hangozattam az alvilág jelentőségét, ami elsősorban a tolvajok használatában mutatkozik meg. Eme szorgos srácok mindent ellopnak, ami csak a kezükbe kerül. A gyárakból felszerelést, pénz a bázisokról, a gengszterektől fegyvereket, elhasznált dolgokat a kertekből és még sorolhatnám a multifunkcionális tolvajok jó tulajdonságait. Fontos, hogy mialatt megközelíti célpontját mindenképp figyeljünk rá, mert könnyen elkapják a rivális bandák, vagy a rendőrök és akkor aztán oda a könnyű zsákmány. Érdemes parkokon keresztül támadni, mert ott nehezebben veszik észre.

Gengszterek (Gangsters): Ők kiirtanak mindenkit, ha megfizetjük őket. Minden öldöklés után jobb fegyvereik lesznek, nem is beszélve tudásuk folyamatos növekedéséről, ami abban nyilvánul meg, hogy egyre többször végzik "sikeresen" a munkájukat. őrt is szívesen állnak üres parcellákon, ahol ellenséges támadás várható. Fontos viszont, hogy csak akkor bízzuk meg őket, ha ki tudjuk fizetni a bérüket, mivel ennek hiányban fordítva is elsülhetnek a dolgok.

Ők volnának a legfontosabb szereplők a játékban ám még rengeteg dolog van, amiről nem sikerült szót ejtenem, ám fontosnak tartanám, így a két legfontosabb összetevőt még kiemelném, mielőtt utatokra engedlek titeket a Cunstructor igencsak szórakoztató világába. Az első a Városháza/Polgármesteri Hivatal. Ezek a fickók az elsődleges problémaforrások a játékban. A legmocskosabb dolog, amit tenni szokat, a feladat kiadása (mission). Ilyenkor megszabnak egy feladatot, és ha nem sikerül a megadott időn belül teljesíteni, bizony vége a játéknak. Ezért fontos a sok mentés (még a 15-blokk ellenére is), mivel mindennek vége, ha nem sikerül a kedvükbe járni. Ha megkaptatok egy feladatot, ne foglalkozzatok mással, amíg meg nem oldottátok. Ha viszont sikerül egy ilyet megoldani, egy csomó jó pontot kaptok majd.

A másik fontos dolog (mily meglepő), a pénz. Evidens, hogy ebből minél több kell! A legegyszerűbb módja a pénzszerzésnek a bérletek emelése, persze csak akkor, ha a bentlakók ki bírják fizetni. Szintén fontos, hogy iskolát és kórházat minél előbb építsetek, mert a suli jobb, fizetőképesebb bérlőket eredményez, míg a korház jó kondiban tartja a munkásokat, így is megkímélve minket a felesleges kiadásoktól. A lehető legkevesebbet kérjetek kölcsön, mert veszélyes és macerás dolog visszafizetni a lét. Nem szabad össze-vissza dobálni a pénz olyan dolgokra, mik nem elsődlegesen fontosak. A gép ripityára ver, ha rosszul gazdálkodunk!

Adam

FINA FANTASY VII SZUPERTITKOK, KIZÁRÓLAG AZ 576 KONZOLBAN!

Végre sikerült kilobbiznom egy oldalt a Final Fantasy VII-nek, így végre leközölhetem nektek azokat a titkos dolgokat, amik eddig kimaradtak. Ne is húzzuk tovább az időt, vágjunk bele!

Titkos randevúk: talán az egyik legérdekesebb és legnehezebben előhozható dolog a titkos randik előcsalása. Alapjában véve Cloud Gold Saucer-ben ugye Aeris-t viszi randizni, de lehetőség van arra, hogy Tifát, Yuffie-t, sőt – most kapaszkodjatok meg – Barret-et is el lehet vinni. Mondjuk ez utóbbit még nem csináltam meg – már dolgozok rajta – de a másik kettőt már láttam. Itt most inkább Yuffie randijával szeretnék foglalkozni, de ennek a tipphalmaznak az alapján bármelyik talpraesett Final Fantasy játékos meg tudja csinálni a másik két randevút is. Tifát a legegyszerűbb megcsinálni, a lényeg az, hogy a válaszainknál mindig bánjunk mostohán Aeris-szal (szemétkedjünk vele ott, ahol lehet) és persze Tifával mindig kedvesek legyünk – de a legfontosabb, hogy Tifa legyen mindig harcnál a csapatunkban!

RANDEVÚ YUFFIE-VAL

Akkor térjünk is rá Yuffie-re és lássunk néhány általános tanácsot. A játék menüjében van egy Order nevű pont, amivel beljebb illetve kijjebb rakhatjuk embereinket. Nos, Aeris-t és Tifát tegyük beljebb, és mindig ott tartsuk. Cloud mellett mindig Yuffie legyen a második emberünk, és mindig védelmezzük a Cover matériával – ha Tifa vagy Aeris van a csapatban, akkor a Covert vegyük le! Ha mást nem mondok, vagy a történet szerint nincs másképp, akkor Yuffie legyen a csapatban. A válaszoknál Tifával és Aeris-szal bánjunk bunkón, sértegessük őket és sose rakjuk be őket magunktól harcolni – ha valahol mindenképpen be kell őket rakni, azt majd megemlítem. A játék elején Jessie-vel legyünk kedvesek a válaszadásoknál. Ha a csapatunk szétválik és beszélhetünk velük, mindig Yuffie-vel beszéljünk először – Tifát és Aeris-t meg se szólítsuk. Amíg nem vesszük fel Yuffie-t, mindig a Barret és Red XIII legyen mellettünk.

Mikkor megismerjük Aeris-t küldjük el és ne vegyünk tőle virágot. A vonaton beszéljünk Jessie-vel és válaszoljuk neki ezt: "I'll be waiting". A 7th Heaven ne beszéljünk Barret-tel kétszer. Amikor Tifa megkérdezi, hogy megverekedünk e Barret-tel, válaszoljuk neki hogy "Not this time". Beszéljünk Biggs-szel és válaszoljuk neki, hogy "Yeah, why not", majd beszéljünk Wedge-el és igyunk vele. Beszéljünk Tifával és mondjuk neki, hogy most nincs kedvünk beszélni ("I don't feel like talking"). Lent az alagsorban, miután beszéltünk Barret-tel beszéljünk Tifával is és ezt mondjuk "...sorry". Reggel mikkor Tifa megkérdezi, hogy aludtunk, válaszoljuk, hogy Barret horkolása felébresztett. Amikor Barret a matériákról kérdez magyarázzuk el neki, hogyan kell használni. Mielőtt a vonathoz mennénk, menjünk Johnny házába és beszéljünk háromszor az apjával, majd válaszoljuk neki ezt "Who cares!". A vonaton mielőtt kiugranánk beszéljünk Jessie-vel és dicsérjük meg a ruháját. A reaktorban, mikor a hídon lógunk Tifának adjuk meg az 1-es választ. Aeris-nak mondjuk, hogy még soha nem is láttuk, másodszorra válaszoljuk neki, hogy "there's nothing to talk about". Mikor bejön Reno beszéljünk vele. Amikor Aeris-t megtámadják mindig mondjuk neki, hogy várjon és lökjük le a hordókat. Aeris házában mondjuk, hogy Tifa a barátunk. A parkban válaszoljuk Aeris-nak, hogy elvisszük a 7th Haeven-be. A Wall Marketben NE MENJÜNK be a Honey Bee Innbe és próbáljunk úgy ügyeskedni, hogy Don Corneo Aeris-t válassza (lásd. lentebb) – három ruha Key Itemet kell megszerezni. Don Corneo házában válaszoljuk Tifának, hogy mentsük meg Aeris-t. A csatornában beszéljünk először Aeris-szel, aztán Tifával. Aeris házában beszéljünk Marlene-nel és mikor megkérdezi, hogy Aeris a barátunk mondjuk, hogy nem tudjuk. A Shinra épületnél ne a hátsó, hanem a főbejáratnál menjünk be és a válasznál is ezt adjuk meg. A 61. emeleten beszéljünk azzal az emberrel, aki a kulcsot adja a 62.-hez és válaszoljuk neki először, hogy "Where is Aeris" aztán "...". A 68. emeleten mikor megmentettük Aeris-t, a főellenséggel Barret-tel és Red XIII-mal küzdjünk meg, azaz Tifát küldjük el. A börtönben a következő sorrendben beszélgessünk a többiekkel: Red XIII, Barret, Aeris, Tifa. Amikor Tifa megkérdezi, hogy ki tudjuk-e vinni innen válaszoljuk, hogy ez nehéz lesz ("It'll be difficult"). Ezután aludjunk. Miután Red XIII-mal és Barret-tel leküzdöttünk a motorversenynél a főellenséget, beszéljünk Red XIII-mal először, aztán Barret-tel és válaszoljuk neki: "I'm not sure". Midgar kijáratánál beszéljünk Tifával és Aeris-szal és kérdezzük meg, hogy biztos akarnak-e jönni, mivel az út elég veszélyes. Ezután Red XIII és Barret legyen a csapatunkban egészen Fort Condor-ig. Kalm-ban, mikor Cloud a múltjáról mesél menjünk be Tifa házába, ezen belül a szobájába és kutassuk át a ruhásszekrényét, olvassuk el a leveleket (az asztalon), mondjuk, hogy jól emlékezünk arra, ami benne volt (mindenhol válaszoljuk ezeket Tifának). A visszaemlékezés után válaszoljuk ezt Barret-nek: "Is that all". Miután kitaláltunk a Mythril bányából még ne menjünk be se Fort Condor-ba, se Junon-ba. E között a két város között van egy erdőség. Na, már most kevesen tudják, hogy Yuffie-t már itt ebből az erdőből is fel lehet venni, és nem kell megvárni, míg eljutunk Gongagába, illetve az ott lévő erdőbe. Magyarul menjünk az itt található erdőbe és addig mászkáljunk, amíg Yuffie meg nem támad. Verjük el, a válaszokat most is 2,1,2,1,2 sorrendben adjuk meg. Ide egyébként birka türelem kell, mert néha Yuffie azonnal előjön, néha viszont órákig kell mászkálnunk, amíg megjelenik – mindenesetre legyünk türelmesek. Ha megvan Yuffie válasszuk ki Aeris-t és Tifát, majd menjünk be Fort Condorba és beszéljünk az asztal mellett ülő emberrel. Az embernek kétszer is válaszoljuk, hogy nem érdekel amit mond ("Not intrested"). Ezután válaszuk ki Yuffie-t és Red XIII-at, majd mondjuk az öregnek, hogy "Well, lets do it". Menjünk az ágyakhoz le és aludjunk egyet. Ha nincs nálunk Tranquilizer nevű Item, akkor vegyünk néhányat, mielőtt Junonba indulnánk. A hajón beszéljünk Yuffie-vel és adjunk neki néhány Tranquilizer-t (I'll use it). Beszéljünk mindenkivel. Mikor Aeris azt kérdezi, hogy a "Léghajó szép, nem?", válaszoljuk, hogy "I dunno". Mikor Tifával beszélünk és a háborúról kérdez, válaszoljuk neki ugyanazt, amit Aeris-nak. Jenovát Yuffie-val és Red XIII-mal verjük meg. Costa del Sol-ban menjünk a tengerpartra és mondjuk, hogy "Nézzétek a lányt a bikiniben". A szállodában beszéljünk Aeris-szal és válaszoljuk neki, hogy "Nothing much" – ezzel rendkívüli módon felidegesítjük. Menjünk Johnny házához és beszéljünk Johnnyval, majd Tifával. Mikor Tifa kérdez válaszoljuk neki ezt: "I'm not worried". A Corel ösvényen beszéljünk a földön ülő pasassal. A sínen az állásmentő helynél válasszuk Aeris-t és Tifát. Az egyik helyen madárcsiripelést kell hallanunk, itt fel lehet mászni a falon. Ezt tegyük meg, mire néhány Chocobot kell találnunk – itt válaszoljuk ezt "Take the treasure". Menjünk vissza az állásmentő helyhez és válasszuk Yuffie-t és Red XIII-at. Mielőtt bemennék Gold Saucer-be, válasszuk ezt: "Let's get going", azaz induljunk. Gold Saucer-ben CSAK Yuffie-vel beszéljünk, senki mással ne, majd keressük meg Cait Sith-et. A börtönben Yuffie és Barret legyen velünk. Miután kiszabadultunk válasszuk ki Yuffie-t és Cait Sith-et, majd menjünk Gongagába. Menjünk be, és a Turks-öknek mondjuk azt, hogy "Sector 7?". Miután győztünk, menjünk a romokhoz és nézzük végig, ahogy Tseng és Scarlet megérkezik. Menjünk ki a térképre és válasszuk ki Aeris-t és Tifát, majd keressük meg Zack házát. Miután Aeris és Tifa otthagy minket, ne beszéljünk velük, hanem hagyjuk el a várost, majd válasszuk ki Yuffie-t és Red XIII-mat. Cosmo Canyon-ban beszéljünk Yuffie-vel (a matéria boltban van). Ha már itt vagyunk, vegyünk néhány HP plusz matériát, ehhez háromszor kell beszélni a boltossal. Mielőtt bemennénk a planetáriumba válasszuk ki Yuffie-t és Cait Sith-et. A tűz mellett ebben a sorrendben beszéljünk a többiekkel: Yuffie, Barret, Aeris, Tifa, Red XIII. A Gi barlangban válasszuk ki Yuffie-t és Red XIII-mat. Ha a Gi-re rányomunk egy X-Potiont akkor rögtön meghal! Nibelheim-ben vegyük fel Vincent-et – ki kell nyitni széfet, a kombináció még mindig jobbra 36, balra 10, jobbra 59, jobbra 97 – nagyon gyorsan és pontosan. Ha megvan Vincent beszéljünk Sephiroth-tal. Menjünk Rocket Town-ba, és mikor a Tiny Bronco lezuhant, figyeljük mit mond Yuffie. Legyen Yuffie a csapatban, mikor Wutaiba indulunk. Miután Yuffie elviszi a matériáinkat menjünk Wutai-ba, és kapjuk el – Wutai-ban a csapatunkat Vincent, Cait Sith, Red XIII és Cid közül válasszuk ki. Wutai-ban mikor elkaptuk Yuffie-t, húzzuk meg a bal oldali kart, úgy ahogy mondja. Fejezzük be a "Wutai" kalandot. Ha megvan, és visszakaptuk a matériáinkat, akkor turbózzuk fel Yuffie-t úgy, ahogy csak tudjuk. Vegyünk neki fegyvereket, fejlesszük a matériákat és nem utolsó sorban a limiteket. Ha megvan, verjük el Yuffie-val a Pagoda összes ellenfelét, szépen sorban. Ha megvan a 2-2 limit, plusz sok X-Potion, valamint HP plusz matéria, akkor nem lehet gond egyik ellenféllel sem. Ezek után menjünk Gold Saucer-be, vegyük fel a Keystone-t, és figyeljük, ahogy a randi elkezdődik.

HOMOKOS RANDI BARRET-TEL!

Ha esetleg Barret-re vállalkozna valaki, akkor általában a válaszokat ugyanúgy kell megadni, mint amit most Yuffie-nél leírtam, csak Barret-tel legyünk kedvesek (ne sértegessük a horkolással), Jessie-t VISZONT sértegessük. Az általános tanácsokat, amit az elején elmondtam vonatkoztassátok át Barret-re, mindent ugyanúgy kell csinálni, mint Yuffie-nél, csak most Barret-tel (mindig legyen a csapatban, védjük a Cover-rel, legyen Cloud mellett, Order-rel rakjuk beljebb a két csajt stb.). Ja és Yuffie-t ne vegyétek fel! Ha valaki megcsinálta Barret-et írjon, ha nekem is sikerül én is említést teszek róla valahol az újságban. Vajon létezik-e még egy olyan program, amely azt is figyeli, hogy a játékos melyik nemhez vonzódik?

A TITKOS, MÁSODIK TENGERALATTJÁRÓ

Junon-ban, amikor megyünk le a víz alatti reaktorhoz, találkozunk egy ajtóval, ami előtt egy kutya álldogál, és az istennek sem hajlandó arrébb menni. Tegyük a következőt. Mikor a tengeralattjáróhoz megyünk, és már ott vagyunk, mentsünk ki egy állást (majd később kitérek rá, hogy miért). (Apropó, a tengeralattjáró mellett van egy láda, amiben ott van a Leviathan Scales!) Amikor jön a tengeralattjárós csata, VESZÍTSÜK EL! Miután partot értünk menjünk Junon-ba, le a kutyához, ami előtt két őr álldogál. Ezeket intézzük el, mire a kutya eltakarodik onnan, mi pedig bemehetünk és felvehetünk egy másik tengeralattjárót. Ez csak érdekességképpen van a játékban, mivel ha véletlenül elveszítjük a csatát, nem tudjuk felvenni a Huge Materiát, ami a Bahamut Zero-hoz kell – ezért mondtam, hogy mentsük ki az állást. Az új tengeralattjáró semmiben nem különbözik a másiktól, mindenesetre nagyon izgalmas volt erre rájönni, mivel a Martin rákérdezett erre az ajtóra a Square-Soft-nál (itt főtt a fejünk hetekig, hogy hogyan lehet oda bemenni) és ők azt mondták – a hivatalos Square "forródrót" kezelő – hogy ide nem lehet sehogy sem bejutni!

W MATÉRIÁK

Sokan kérdezték már tőlem, hogy egyik-másik W-Materia (Item, Magic, Summon) hol található. Az ő kedvükért lássuk őket:

W-Item: amikor ledobnak ejtőernyővel Midgarba, és a metróalagútban vagyunk, ne Hojo-hoz menjünk, hanem visszafelé. Tartsuk az irányt és ne törődjünk ki mit mond, az alagút végén megtaláljuk a W-Item-et egy állásmentő hellyel.

W-Magic: A North Cave-ben van annál a kráternél, ahol a fény jön felfelé, fent van a növényeknél, de nem jól látható.

W-Summon: össze kell gyűjteni a 64 ezer pontot Gold Saucer Battle Sqare részében, akkor megvehetjük.

SZUPERTITKOK VILÁGPREMIER!

Zack: bizonyára mindenki ismeri Zack-et, aki Aeris első szerelme, illetve Cloud legjobb barátja volt. Az azonban, hogy mi történt vele már nem derült ki a történetből. Ahhoz, hogy ezt megtudjuk, a 2-es CD-n – amikor Cloud visszajött a csapatba – menjünk vissza Nibelhiembe, a Shinra épületbe, egészen le a könyvtárba – oda, ahol Sephiroth rájött, ki is valójában. Ahogy ide megérkezünk, Cloud visszaemlékezik, mi is történt Zack-kel.

Don Corneo választása: Don Corneo – mint azt tudjuk – választ hármunk közül, amikor nőnek öltözik Cloud. Rendes esetben Tifát választja, de lehetőségünk van arra, hogy Aeris-t sőt, Cloud-ot válassza. Ez utóbbi a legérdekesebb. Mikor a ruhás üzlet tulajdonosával be-

szélünk, adjuk válaszul mindkétszer a 2-est, ajándék a Slik Dress. Amikor a guggolásokat végezzük, győzzük le az ellenfelünket – megkapjuk a Blonde Wig-et. Menjünk a matériaboltba és beszéljünk a fekvő emberrel, majd segítsünk neki – kétszer válasszuk a felső választ. Menjünk a szállodába és vegyünk ki egy éjszakát. A másnap reggel a gépnél áldozzunk fel 200 Gil-t, és vigyük a cuccot a matéria boltosnak – ajándék a Dimond Tiara. Menjünk az ebédlőbe és együnk egy kis sushit (70 Gil). Dicsérjük meg a kaját és a kapott cuccot vigyük az Item boltba. Itt kérjük a Digestive nevű gyógyszert. A kocsmában – egészen pontosan a WC-ben – adjuk oda a hasmenéses nőnek a gyógyszert, mire megkapjuk a Sexy Cologne-t. Menjünk be a Honey Bee Inn-be (a belépőkártyát az ürgétől kapjuk, aki a Wall Market jobb-alsó sarkában járkál – később eltűnik) és válasszuk valamelyik ajtót – mindegy melyiket – ekkor a választásunktól függően megkapjuk a Bikini Briefs-t, vagy a Lingerie-t. Ha megcsináljuk a leírt dolgokat Corneo Cloud-ot fogja választani – ez kell például Barret randijához! Aeris választásához a leírt cuccokból hármat kell megszerezni. Amúgy baromi érdekes dolgokat mondhatunk Corneo-nak.

A legjobb Morph-oló: A Morph matériával – mint tudjuk – átváltoztathatjuk tárgyakká a szörnyeket. Sajnos azonban nagyon keveset sebezhetünk a Morph-al. Azonban ha Yuffie-nek megvan a legjobb fegyvere (a lezuhant Shinra repülőn van, nehezen látható a doboza) és odaadjuk neki a Morph-ot, akkor a Morph paranccsal 9999-et is sebezhetünk – ez nagyon jó egy-két helyen, ahol jó cuccokat szerezhetünk a szörnyekből. Egyébként, ha akarunk egy vagy több Ribbont szerezni (minden csapás és mérgezés ellen véd), akkor menjünk a North Cave-be, oda, ahol egy igen érdekes és elég nagy szemétláda szörny támad ránk. Ez a szörny az egyik kezében egy kis kést, a másikban egy lámpást hordoz, a feje felett pedig egy nagy csillag van. Ha őt a Morph-al öljük meg, átváltozik Ribbonná. Ha már Yuffie-nél tartunk, szerintem ő a játék egyik legjobb és legerősebb embere, a 3-2-es limitje a harmadik legerősebb az egész játékban, szóval érdemes a csapatban tartani.

Contain Materia: ahhoz, hogy ezt a matériát megszerezzük, vegyünk egy Slyklis Greens-t (ha esetleg nem jó, akkor a többi Greens közül valamelyiket), majd menjünk Mideel-be. Itt van egy kis fehér Chocobo, akit etessünk meg a Greens-szel. Ezek után vakarjuk meg a FÜLE MÖGÖTT (Behind his ears) a Chocobo-t. Ajándék a Contain Materia.

Szerencsés hetes: mint tudjuk, ha egy karakter HP-jét beállítjuk 7777-re érdekes dolgokat fog csinálni harcban. Ezt Barret-tel könnyen meg lehet csinálni, amikor a 70-es szinten áll. Adjunk neki piros, illetve HP Plus matériákat, és állítsuk be a HP-t.

VÉGSZÓ

Most így belegondolva, hogy ebben a Final Fantasy VII-ben mennyi titkos és rejtett dolog van, azt kell, hogy mondjam, hogy ez a VILÁG LEGJOBB JÁTÉKA (akárki-akármit mond). Nincs még egy játék, ami ennyire tökéletesen meg lenne komponálva. Persze maradt még nyitott kérdés, például kíváncsi vagyok, hogy mi történhet, mikor Cloud elviszi Barret-et randevúzni? Ja, és Kalm-ban van egy zárt láda, ha valakinek esetleg azt sikerült kinyitni, akkor jelezze nekem.

Veres Miki

PLAYSTATION KÓDOK

ASTERIX

A Language Selection képernyőn tartsd lenyomva a Háromszög gombot, majd add be a Fel, Jobbra, Le, Balra, Balra, Le, Jobbra, Fel kombinációt. Ha sikeres volt a csalás, a Cheat Mode Active felirat jelzi. Amikor kiválasztod a menüből a New Game opciót, megjelenik a csaló menü, ahol bármelyik pályát választhatod.

B-MOVIE (INVASION FROM BEYOND)

Pályaválasztás:
A GT/King Of The Jungle képernyőn, amikor a Press Start felirat díszeleg a képen, add be az L1, R1, L2, R2, Háromszög, X, Kör, Négyzet, Négyzet, Kör, X, Háromszög kombinációt. Nyomd meg a Startot, hogy a főmenüben megtaláld a Level Select opciót.

Minden hajó és fegyver:
A GT/King Of The Jungle képernyőn, amikor a Press Start felirat díszeleg a képen, add be az L1, R1, L2, R2, Fel, Le, Jobbra, Balra, Balra, Jobbra, Le, Fel kombinációt.

CIRCUIT BREAKERS

Minden pálya:
Kezdj el egy 1 Player játékot, majd pauzáld le az akciót és lépj az Options képre. A Sound menün belül állj rá az FX Volume sorra és nyomd be az L1 és L2 gombokat egyszerre. Hatására a játék 400%-ra lesz teljesítve, s ezáltal minden pálya elérhetővé válik.

Éjszakai versengés:
A Circuit Selection képernyőn tartsd lenyomva az L1 + L2 + R1 + R2 gombokat, egészen addig, ameddig a kiválasztott autó előtt meg nem jelenik a fényszóró fénye. Most bármelyik versenypályán éjszaka versenyezhetsz.

Fejjel lefelé:
A Circuit Selection képernyőn tartsd lenyomva az L2 + R2 + Le + X gombokat, egészen addig, ameddig egy nyíl meg nem jelenik a pálya neve alatt. Ezután minden pálya fejjel lefelé lesz.

Sebesség növekedés:
Ez a kód csak Multiplayer módban működik. A Circuit Selection képernyőn tartsd lenyomva a Négyzet + Háromszög + Kör + X gombokat, egészen addig, amíg egy motor meg nem jelenik a pálya neve alatt. Ezután az autók sokkal gyorsabbak lesznek.

Zseléautó:
Ez a kód csak Multiplayer módban működik. Amikor elkezdődik a visszaszámlálás a verseny előtt, tartsd lenyomva a Kör és Balra gombokat, mire az autó egy nagy kocsonyás járgánnyá változik.

CIVILIZATION 2

Zsák pénz:
Miután megépítetted az első városodat, lépj be a City menübe. Itt válaszd a Rename parancsot, majd add meg a "_CasH" nevet magadnak (ügyelve a kis és nagybetűkre). Miközben írod a nagy H-t, tartsd lenyomva az R1 gombot. Ennek hatására a pénzed 30 000 aranyná fejlődik.

COMMAND & CONQUER

Rejtett küldetés:
Amint teljesítetted a GDI-k utolsó küldetését is, írd be a Password képernyőn a PATSUX kódot.

Minden FMV:
A Password képen írd be a CINEMA kódszót, majd utána az alábbiak közül egyet: WHOAMI, JC, SG.

Térkép kód:
A címképernyőn tartsd lenyomva az L1 + L2 + R1 + R2 + Négyzet + Kör gombokat, majd nyomj egy Startot. Így válaszd ki a Password, vagy New Game opciókat, majd egészen a pályák betöltődéséig tartsd lenyomva a 6 gombot.

Azonnali nukleáris támadás:
Játék közben add be a Jobbra, Le, Balra, Balra, Le, Jobbra, Jobbra, le, Balra, X, Fel, X kombinációt.

Azonnali ionágyú:
Játék közben add be a Jobbra, Le, Balra, Balra, Le, Jobbra, Jobbra, Le, Balra, X, Négyzet, Háromszög kombinációt.

Azonnali légitámadás:
Játék közben add be a Jobbra, Le, Balra, Balra, Le, Jobbra, Jobbra, Le, Balra, X, Négyzet, Kör kombinációt.

Extra $5000:
Játék közben add be a Jobbra, Le, Le, Balra, L1, Balra, Jobbra, Le, Balra kombinációt.

Minden térkép:
Játék közben add be a Kör, Kör, Kör, Fel, Kör, Négyzet, R1, Kör, Kör, Kör kombinációt.

Covert Operations küldetések:
A Password képen add be a COVERTOPS kódot.

Japán katonák:
A Password képen add be a GODZILLA kódot, minek után a katonák Japánul fognak hablatyolni.

Kane vallomása:
Amikor a játék töltődik, tartsd lenyomva a Select gombot az 1-es joystick-on. Hatására Kane jelenik meg, és elkezd mesélni a színészi karrierjéről.

GEX: DEEP COVER GECKO

Debug menü
Pauzáld le a játékot, ahol is tartsd lenyomva az L2 gombot, és így add be a Fel, Kör, Jobbra, Fel, Balra, Jobbra, Le kombinációt. Lépj vissza a játékba, ahol a Select megnyomásával léphetsz be a Debug menübe, ahol többek között a pályaválasztást is elintézheted.

Sérthetetlenség:
Pauzáld le a játékot, ahol is tartsd lenyomva az L2 gombot, és így add be a Le, Fel, Balra, Balra, Háromszög, Jobbra, Le kombinációt.

Beszólások:
Pauzáld le a játékot, ahol is tartsd lenyomva az L2 gombot, és így add be a Le, Jobbra, Balra, Kör, Fel, Jobbra kombinációt. Ezek után Gex a Select megnyomása után egy csomó mindenhez kommentárt fog fűzni.

KULA WORLD

Csaló mód:
Játék közben a kettes irányítón nyomd be az L1 + L2 + R2 + Select gombokat.

30000 extra pont:
Játék közben add be a Négyzet, Fel, Le, L2, R1, Háromszög, X, Háromszög kombinációt.

Bonusz pálya:
Játék közben add be a Háromszög, Fel, Háromszög, L2, L1, L2, Négyzet, X kombinációt.

Halucionáló mód:
Játék közben add be a Jobbra, Kör, L2, Kör, R1, Kör, Négyzet, Kör, Jobbra, Le, L1, R2 kombinációt.

LIVE WIRE

Minden pálya:
A pályaválasztó képernyőn tartsd lenyomva a Háromszöget, majd add be a Balra, Le, Fel, Jobbra, Balra kombinációt. Most a Fel/Le gombokkal az összes pálya közül választhatsz.

PUMA STREET SOCCER

Rejtett csapatok:
A címképernyőn, amikor a Press Start felirat megjelenik, add be az L1, X, X, Háromszög, X, X, Háromszög, X kombinációt. Egy hang jelzi, ha sikeres volt a csalás, majd utána az összes rejtett csapat rendelkezésedre áll.

SuperStar játékosok:
A címképernyőn, amikor a Press Start felirat megjelenik, add be az L1, L2, R1, R2, R1, R2, L2, L1 kombinációt. Egy hang jelzi, ha sikeres volt a csalás, majd utána az összes rejtett játékos elérhetővé válik.

Rejtett opciók:
A címképernyőn, amikor a Press Start felirat megjelenik, add be az L1, L1, L1, L1, L1, L1, L1, R1 kombinációt. Egy hang jelzi, ha sikeres volt a csalás, majd utána beléphetsz a Puma Sports Garden opcióba is.

PSYBADEK

Az alábbi kódokat a Password képernyőn kell beírni:
GOANYWHERE - Pályaválasztás
DEKPOWERFEL - Turbó mód
DONTDIONME - 9 élet
CLAPPEDOUT - Hódeszka
INULLIPUT - Óriás Xako
SIZOFANANT - Apró Xako
WALKONMOON - Alacsony gravitáció
TOPSYTURVY - Fordított mód
JELLYJELLY - Wobble mód
GREASEDDEK - Slippery mód
DONDAHAOS - Sérthetetlenség

RIDGE RACER TYPE 4

Versenyezz a madárral:
Van egy nagyon frankó kis csalás ebben a játékban. Válaszd ki a Grand Prix módot, s amikor a sorozat hetedik pályáján vagy, amit Heaven and Hell-nek hívnak várd meg a visszaszámolást. Amikor ez elkezdődik (tehát a visszaszámlálás alatt), add be a Balra, Jobbra, Jobbra, Jobbra kombinációt. Egy madár fog megjelenni a fejed fölött, aki végig fog repülni az egész pályán, neked meg utol kell érned. A madár nagyon gyors, tehát reflexeidnek és vezetési stílusodnak a maximumon kell lennie!

ROLLCAGE

Az alábbi kódokat a Password képernyőn kell beírni:
EEFNIEBA - Minden liga Easy módban
EEFPHMBC - Minden liga Hard módban
HEMPCMDD - Minden liga Expert módban
MAXCHEAT - Minden liga elérhető lesz, a tükör mód is választható és a bonusz pályák és a bonusz vezető is a tied

BESTLAPS - A készítők legjobb eredményei is fel lesznek tüntetve a best lap times listáján

RUNNING WILD

Kicsinyített hősök:
Vidd végig a Challenge módot Easy nehézségi fokozaton, hogy egy titkos opció megjelenjen, melyben apróvá változtathatod a versenyzőket.

Gyorsabb játék:
Vidd végig a Challenge módot Medium nehézségi fokozaton, hogy egy titkos opció megjelenjen, melytől még gyorsabb lesz az akció.

Tyrannosaurus Rex:
Vidd végig a Challenge módot Hard nehézségi fokozaton Boris-szal, az elefánttal, hogy egy újabb titkos opció váljon elérhetővé.

Expert nehézségi fokozat:
Vidd végig a Challenge módot Hard nehézségi fokozaton, hogy egy még erősebb nehézségi fokozatot is kipróbálhass.

Változó színek:
A karakterválasztó képernyőn az L1 és R1 gombokkal változtathatod hősöd ruhájának színét.

S.C.A.R.S.

Az alábbi kódokat a Password képernyőn kell beírnod:
RUNNER - Cheetah autó
MYSTER - Párduc autó
DESERT - Skorpió autó
RATTLE - Kobra autó
ALLVID - Minden autó
XPERTS - Master mód
GLASSX - Crystal kFela
ROCKYY - Diamond CFel
ZDPEAK - Zenith CFel

SILENT HILL

Extra beállítások:
Menj az Options képernyőre és nyomd be egyszerre az L1, L2, R1, R2 gombokat. Hatására az Extra Oprtions menü jelenik meg, ahol többek között olyan dolgok szerepelnek, mint az automata célzás, a vér színe, vagy a töltények száma.

SIM CITY 2000

Ingyen credit:
A költségvetést intéző képernyőn tartsd benyomva a Select gombot és add be az L1, L2, L1, L2, R2, R1, R2, R1 kombinációt. Ezek után 0%-os kamatra kapod a kötvényeket.

SPYRO THE DRAGON

Crash Bandicoot 3 játszható demo:
A címképernyőn, ahol a Press Start felirat is díszeleg, add be az L1 + Háromszög kombinációt, hogy megjelenjen, egy 1 pályás Crash 3 demo.

99 élet:
Játék közben nyomd le a Startot, majd a feltáruló menüből válaszd az Inventory pontot. Itt gyorsan add be a Négyzet, Négyzet, Négyzet, Négyzet, Négyzet, Négyzet, Kör, Fel, Kör, Balra, Kör, Jobbra, Kör kombinációt. Lépj vissza a játékba, s életeid száma elkezd növekedni, egészen 99-ig.

Minden világ:
Lépj az Inventory képernyőre és gyorsan add be a Négyzet, Négyzet, Kör, Négyzet, Balra, Jobbra, Balra, Jobbra, Kör, Fel, Jobbra, Le kombinációt. Most menj a ballonos emberhez, s miután elmondta a monológját feltárul előtted az egész világ.

SYPHON FILTER

Pályaválasztás:
Pauzáld le a játékot, majd lépj be az Options menübe. Állj rá a Select Mission feliratra, majd nyomd le az alábbi gombokat egyszerre: Balra + L1 + R1 + Select + Négyzet + X.

Minden fegyver végtelen töltennyel:
Pauzáld le a játékot, majd lépj be az Options menübe. Állj rá a Weapons feliratra, majd nyomd le az alábbi gombokat: Jobbra + L2 + R2 + Kör + Négyzet + X (ebben a sorrendben).

Szuperfegyver:
Pauzáld le a játékot, majd lépj be a Weapons menübe is és állj rá a 9mm-es fegyverre. Ezután nyomd le az alábbi gombokat: Balra + L1 + R2 + Négyzet + X (ebben a sorrendben).

Videók:
A Gorgia Street-i küldetés alatt pauzáld le a játékot, majd állj rá a Map feliratra. Ezután nyomd le az alábbi gombokat: Jobbra + L2 + R1 + X (ebben a sorrendben).

Hard nehézségi fokozat:
A címképernyőn állj rá a New Game feliratra, majd nyomd le az alábbi gombokat: Balra + L1 + R2 + Select + Négyzet + Kör + X (ebben a sorrendben).

T'AI FU

A térképen kell beütni az alábbi kódokat:

Cheat mód:
Add be az R2, Háromszög, R2, Háromszög, Kör, Le, Négyzet kombinációt. Hatására megjelenik a Cheats Enabled felirat. Ezt a kódot mindig be kell ütnöd, ha a továbbiakat is használni akarod.

Pályaválasztás:
Add be az R2, Háromszög, R2, Háromszög, Kör, Négyzet, Le, Háromszög, Fel, Jobbra, Balra, Le, Fel, L1 kombinációt.

Történetválasztó menü:
Add be az R2, Háromszög, R2, Háromszög, Négyzet, Kör, Le, Háromszög, Fel, Balra, Jobbra, Le, Fel, L2 kombinációt.

A készítők FMV videója:
Add be az R2, Háromszög, R2, Háromszög, Le, Négyzet, Kör, Háromszög, Fel, Le, Balra, Jobbra, Fel, R1 kombinációt.

Játék közben kell beütni az alábbi kódokat:

Cheat mód:
Add be az R2, Háromszög, R2, Háromszög, Kör, X, Négyzet kombinációt. Ezt a kódot mindig be kell ütnöd, ha a továbbiakat is használni akarod.

Minden stílus:
Add be az R2, Háromszög, R2, Balra, Jobbra, Háromszög kombinációt. Hatására az összes Kung-fu stílust elsajátítottad.

Teljes Chi energia:
Add be az R2, Háromszög, R2, Balra, Jobbra, Négyzet kombinációt.

Teljes energia:
Add be az R2, Háromszög, R2, Balra, Jobbra, Kör, kombinációt.

Láthatatlanság:
Add be az R2, Háromszög, R2, Balra, Jobbra, R1 kombinációt.

Sérthetetlenség:
Add be az R2, Háromszög, R2, Balra, Jobbra, R2 kombinációt.

Dupla méretű ellenfelek:
Add be az R2, Háromszög, R2, Balra, Jobbra, Fel kombinációt.

Felezett méretű ellenfelek:
Add be az R2, Háromszög, R2, Balra, Jobbra, Le kombinációt.

Őrült vér:
Add be az R2, Háromszög, R2, Balra, Jobbra, Jobbra, kombinációt. Nézd meg a vér színét, amikor megütsz valakit!

9 élet:
Add be az R2, Háromszög, R2, Balra, Jobbra, X kombinációt. Ezután mindig kilenc életed lesz.

THEME PARK

Könnyű pénzszerzés:
Amikor a gép a beceneved után érdeklődik, add meg neki a BOVINE nevet. Amikor már a játékban vagy, tartsd lenyomva a Kör, Négyzet és X gombokat tíz másodpercig, mire 10 millió dolcsival leszel gazdagabb.

V2000

Pálya teljesítése:
Játék közben tartsd benyomva az R1 gombot, majd add be a Négyzet, Jobbra, Háromszög, Négyzet, R2, L1, Háromszög, Jobbra kombinációt.

Cargo:
Játék közben tartsd benyomva az R1 gombot, majd add be a Négyzet, X, Kör, Háromszög, R2, Háromszög, Balra, Jobbra kombinációt.

Javítás:
Játék közben tartsd benyomva az R1 gombot, majd add be a Balra, Balra, Négyzet, Kör, R2, Jobbra, Háromszög, L2 kombinációt.

WILD 9

Minden pálya:
Pauzáld le a játékot, majd add be a Fel, Balra, Le, R2, Jobbra, Négyzet, X kombinációt.

Energia visszaállítás:
Pauzáld le a játékot, majd add be az R1, Háromszög, L1, Balra, Háromszög, Kör, X kombinációt.

Hosszabb vörös sugár:
Pauzáld le a játékot, majd add be a Jobbra, Fel, Balra, Kör, Fel, Kör, Kör kombinációt.

10 bomba:
Pauzáld le a játékot, majd add be az X, Kör, R1, Jobbra, Háromszög, X, Háromszög kombinációt.

WRECKIN' CREW

Minden titok bekapcsolása:
Lépj be a Password képernyőre, és add be a Kör, Kör, Négyzet, Háromszög, Háromszög, Négyzet, Négyzet, Négyzet, X, Kör, Kör, Kör, Háromszög, Négyzet, Négyzet, X kombinációt. Ennek hatására minden elérhetővé válik, ami eddig elérhetetlen volt (logikus, nem?).

NINTENDO 64 KÓDOK

MICRO MACHINES 64

Nagyobbat pattannak az autók:
Verseny közben pauzáld le a játékot, majd add be a C-Bal, Jobbra, Jobbra, Le, Fel, Le, Balra, Le, Le kombinációt.

Turbó mód:
Verseny közben pauzáld le a játékot, majd add be a C-Bal, C-Le, C-Jobb, C-Bal, C-Fel, C-Le, C-Le, C-Le, C-Le kombinációt.

Átváltozol egy tereptárggyá:
Verseny közben pauzáld le a játékot, majd add be a Le, Le, Fel, Fel, Jobbra, Jobbra, Balra, Balra kombinációt.

Ellenséges autók lelassítása:
Verseny közben pauzáld le a játékot, majd add be a C-Jobb, C-Fel, C-Bal, C-Le, C-Jobb, C-Fel, C-Bal, C-Le kombinációt.

Hátsó nézet:
Verseny közben pauzáld le a játékot, majd add be a Balra, Jobbra, C-Bal, C-Jobb, Balra, Jobbra, C-Bal, C-Jobb kombinációt.

Debug mód:
Verseny közben pauzáld le a játékot, majd add be a C-Bal, Fel, Le, Le, C-Bal, C-Jobb, C-Jobb, C-Fel, C-Le kombinációt. Ezután életbe lépnek az alábbi csalások is, melyeket játék közben kell beadagolnod:

Gyors győzelem: Tartsd lenyomva a Z-t, és nyomd le mellé a C-Le gombot.

Minden ellenséges autó kiesik: Tartsd lenyomva a Z-t, és nyomd le mellé a C-Fel, C-Jobb és C-Bal gombokat egyszerre.

A gép átveszi az irányítást az autód felett: Tartsd lenyomva a Z-t, és nyomd le mellé a C-Bal gombot.

Nézetváltás: Tartsd lenyomva a Z-t, és nyomd le mellé bármelyik irányt a D-pad-ról.

Zoomolási lehetőség: Tartsd lenyomva a Z-t, és nyomd le mellé az L vagy R-gombokat.

RAMPAGE 2: UNIVERSAL TOUR

Az alábbi kódokat a Password képernyőn kell beírni, hogy elérd a titkos szereplőket:
SM14N – George
S4VRS - Lizzy
N0T3T – Myukus
B1G4L – Alien

STAR WARS: EPISODE 1 RACER

Először is tisztázzuk azt, hogyan kell beütnöd a csalásokat. Első lépésben válassz ki egy üres fájlt. Ezután jön a névbeírás. Itt folyamatosan tartsd lenyomva a Z-t, majd üsd be a lentebb található kódszavakat. Minden betűt az L-lel fogadj el, és ha kész vagy, akkor szintén az L lesz az, amivel befejezheted.

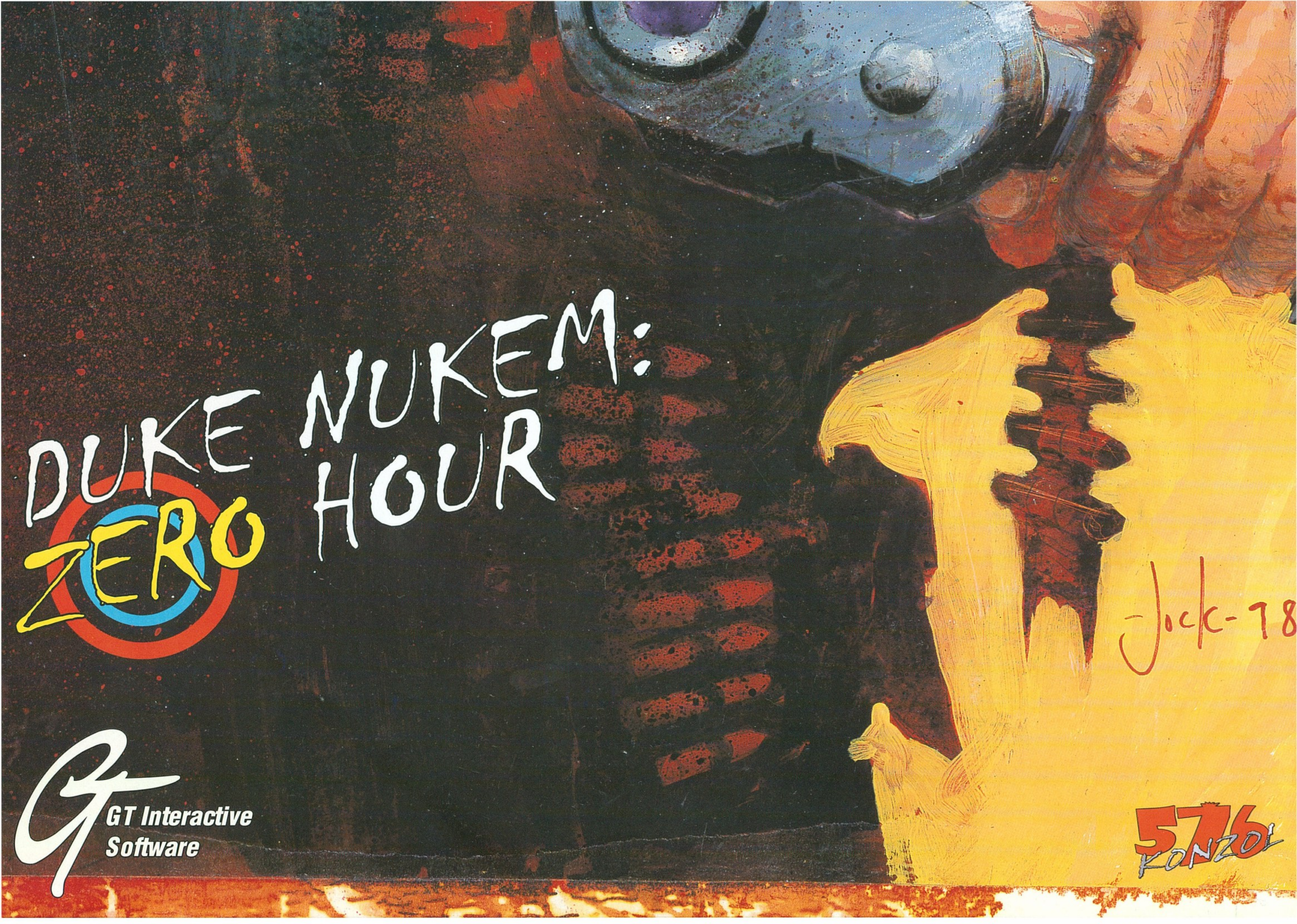
Jinn Reeso:
Miután választhatóvá tetted a Mars Guo-t, válassz ki egy üres fájlt, majd írd be a RRJINNRE nevet. Mindezt úgy, hogy az analóg kart használod. Ha helyesen cselekedtél egy OK felirat jelenik meg a kép alján. Mentsd el az állást A néven. Visszatöltvén azt, Mars Guo helyett Jinn Reeso-t választhatod.

Cy Yunga:
Először hívd elő Jinn Reeso-t, majd utána válassz ki a Save Game képen egy üres fájlt. Ezután írd be a RRCYYUN kódot névnek.

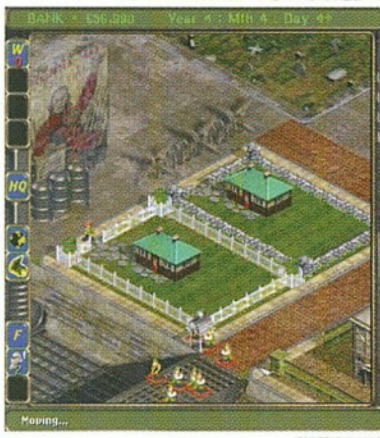
A Tournament mód csalásai következnek, bevitelük módját lásd fentebb:
RRTHEBEAST - Tükör mód
RRJABBA - Sérthetetlenség
RRDUAL - Dual controller mód

Miután bevittél egy csalást, még nem történt semmi. Verseny közben pauzáld le a játékot és üsd be a Balra, Le, Jobbra, Fel kombinációt. Ezután megjelenik a csaló menü, ahol be kell kapcsolnod a kívánt csalást.


TEKKEN 3™
THE KING OF IRON
TOURNAMENT 3
© 1994 1995 1996 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED


DUKE NUKEM:
ZERO HOUR
GT Interactive
Software
Jock-98
576
KONZOL

Valamikor hajdanában...játszottam a Constructor PC-verziójával, ám az már olyan régen volt, hogy bizony igencsak keresgélnem kellett barátoknál, fiókokban, hogy megtaláljam a játékot. Mindenképp látni szerettem volna a különbséget a két alkotás között, ráadásul még abban is reménykedtem, hogy némi új ötletet is találok a PSX kiadásban. Nem találtam, na persze ezt nem mint negatívum mondanám, csak amolyan additív információként. Úgy gondolom, az öregebb rókáknak nem kell bemutatnom a játékot, ami a Sim City-féle klóntömegből egy elég jól sikerült darab, ám mivel (lassan tradicionális módon) általában én szoktam a fiatalabb generációt újra bevezetni egy klasszikus játék Playstation átiratába (lásd: Civ2), így itt is elölről kezdenék mindent. Ha legjobban szeretném jellemezni a játékot, akkor a Sim City –Lelki Púpos Edition – nevet adnám neki, mivel igencsak genetikai bukfencekről szólnak történéseink, vállalkozásaink és (néhol kétes) üzleteink is. Persze egy "jó" vállalkozó mindig kapcsolatban áll a maffiával. Az intróban azt a verziót nézhetjük végig, ahol bizony nem sikerült nyereségesen eszmét cserélni a sötét-oldal jeles képviselőivel, így betoncipő helyett (ami már 66-ban is elavult volt) beton kabátot kapunk, ezzel is előrevetítve a játék nehézségét, és kilátásba helyezve a szomorú véget, gyenge próbálkozásunk esetén. Hogy mi is lenne a játék lényege? Egy lepattant területen minél nagyobb városkát létrehozni, építkezni, üzletelni, kölcsönöket felvenni, mindvégig tiszteletben tartva a törvény képviselőit, akik igencsak képviselnek, mivel a lehető legtöbb helyen, a lehető legjobb pillanatban tesznek keresztbe (és ők még törvényesen csinálják).







Persze nem elég felépíteni a házakat. Szépítgetni, karbantartani is kell ám, ráadásul folyamatosan foglalkoznunk kell a fránya bérlőkkel is, akik minden erejükkel azon lesznek, hogy, a lehető legtöbbet keresztbetegyenek és nehezítgessék a dolgunkat. A kezdő beállításokról nem érdemes nagyon szólni, képernyő. hang...stb. Sokkal inkább a játékot megelőző küldetés kiválasztásokról, ahol bizony sok mindent elszúrhatunk, és akkor mehetünk perceken belül a betonkeverőbe, (nagymama módjára) kötögetni. Akár négyen is beleugorhatunk a vállalkozásba, ami szinte megcsinálhatatlan, de ez ugye elvenné mindenki kedvét. Bár ha az igényelt minimum 15-blokk memokártya nem veszi el, akkor semmi sem. Vagy vásároltok egy új memokártyát, vagy nem mentetek és amolyan egy éjszakás kalandokat játszotok, vagy...(ezt alig merem leírni) letörlitek a kártyáról az összes ResEvil, MetalGear és Gran Turismo mentett állásokat. Rátok bízom. Öt fő küldetéstípus van, ami közül kiválaszthatjátok a nektek legmegfelelőbb verziót:

Financial Conquest: Egy millát kell begyűjteni 40 év alatt mindenféle tartozás nélkül. Nem a legkönnyebb, de könnyű.

Egomania: Minden típusú házból legalább egyet fel kell húznunk. Nem könnyű, viszont izgalmas és fordulatos.

World Domination: Itt a város összes parcelláján legalább egy általunk felhúzott szerintem a legideálisabb verzió. Azok, akik nem rendelkeznek ennyi cimborával és a nyarat is otthon töltögetik (576 Konzolt olvasva), ne keseredjenek el, mert az egyszemélyes játék sokkal nagyobb kihívás. Persze mondhatnám azt is, hogy rohadt nehéz, és épületnek kell díszelegni. Határozottan nehéz.

Utopian State: Minden típusú bérlőből legalább háromnak kell éldegélnie, sőt! Az elégedettségüknek min. 90%-nak kell lenni! Felejtsétek el! Aki ezt csalás nélkül megcsinálja, vendégem egy menüre az egyik gyorsétteremben!

Build,Build,Build: Nincs más dolgunk, csak építkezni ! Ez a legkönnyebb mind közül, mivel itt nem zaklat az idő folyamatos hiánya. A nehézségi szintet még úgy natúr is megadhatjuk és a helyszínt is kiválaszthatjuk, ám csak Medium vagy annál nehezebb fokozatnál. A kezdetekben mindenkinek egy kis saját parcellája van, melyen kis bodegánkon és pár emberen kívül nem nagyon mozognak élőlények. Elsődleges feladatunk, hogy vegyünk még területet az önkormányzattól, akik csak különféle kikötésekkel hajlandóak eladni nekünk a parcellákat. A vásárlást technikailag a térképen tehetjük meg, de csak akkor vehetünk új földet, ha minden eddigi parcellánkon már áll legalább egy épület. Bérlőink panaszos levelei is a városházára futnak be, nem is beszélve arról az ellenőrzésről, amit ezek a bürokrata-lovagok tartanak minden negyedik évben. Felmerül a kérdés: mivel büntetnek? Rossz pontokkal, amik bizony azért nem jó, mert minél több van, annál jobban csökken perselyünk tartalma. Rossz pontokat sok mindenért kaptok majd, viszont jó pontot is viszonylag könnyű szerezni: le kell vinni a lakbért a házakban. Ha több jó pont van, mint rossz, akkor átválthatjuk pénzre, ennyi. Remélem a játék alapjai már kezdenek kitisztulni: biztosítani kell a nyersanyagot, építkezni, betelepíteni bérlőket, még építkezni, növelni az épületek színvonalát, e-mellett minden kötelezettségnek eleget tenni, majd a végén már szórakoztató-központokat is építeni. Mindebben segítségünkre és terhünkre vannak a játékban szereplő igencsak a társadalom perifériájára szorult egyének, akikkel szerelhetünk, építhetünk, üzletelhetünk, fenyegethetünk és rombolhatunk is. A játék rettentően összetett és sikerének titka a szereplők és karakterek hasizomkínzó magatartásában rejlik. Bár az irányítás nem a legegyszerűbb, pár perc elteltével meg lehet tanulni. Az átvezető képek és hangok remek adalékok, az amúgy is jópofa játékhoz. Az irányításban sokat segít, hogy bármely ikonra rámentek rögtön megjeleni a funkció, amire használható, így tényleg nem jelenthet problémát. Ennyit a rövid összefoglaló leírásról, akit komolyabban is érdekel a játék és kész mélyebben belemerülni a Constructor-világába, lapozzon egy pár oldallal tovább, ahol szerény ötleteimet és tanácsaimat adom emberekről, épületekről, bérlőkről és minden egyéb tudathasadásos tulajdonságáról, ami (nagyon is) élvezhetővé tette ezt a bolond játékot...

(Folytatás a mellékletben...)

Adam







CONSTRUCTOR

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1-4 JÁTÉKOS
15 MEMÓRIABLOKK

✓ HUMOROS ÉS SZORAKOZTATÓ
× KICSIT NEHÉZ

88%

ELSŐ BENYOMÁSAIM AZ ÚJ STAR WARS EPIZÓDRÓL – MIUTÁN HETEDSZERRE IS MEGNÉZTEM

Először arra gondoltam, hogy majd a magyar számítástechnikai lapok (és hasonszőrű "mozis" társaik) többségének jó szokása szerint – ugyebár előzetesek, meg "hivatalos" Lucasfilm hírek, meg "Mi kérem még nem láttunk semmit" fogadkozások – elkezdek ködösíteni, hogy így az új Star Wars epizód, meg úgy az új epizód, de aztán dobtam ezt az eleve nevetségességre ítéltetett ötletet. Hiszen a feketepiac ördögi gyorsaságát ismerve talán két héten belül (ma éppen május 28.-a van) mindenkihez eljut majd a The Phantom Menace videós változata, optimális esetben akár már feliratozással is (a 2 lemezes videó CD verzió úgy ment szét két nap alatt, mint az AIDS a zöldhátú cerkófmajmok és homoszexuális "homo sapiens" partnereik között).

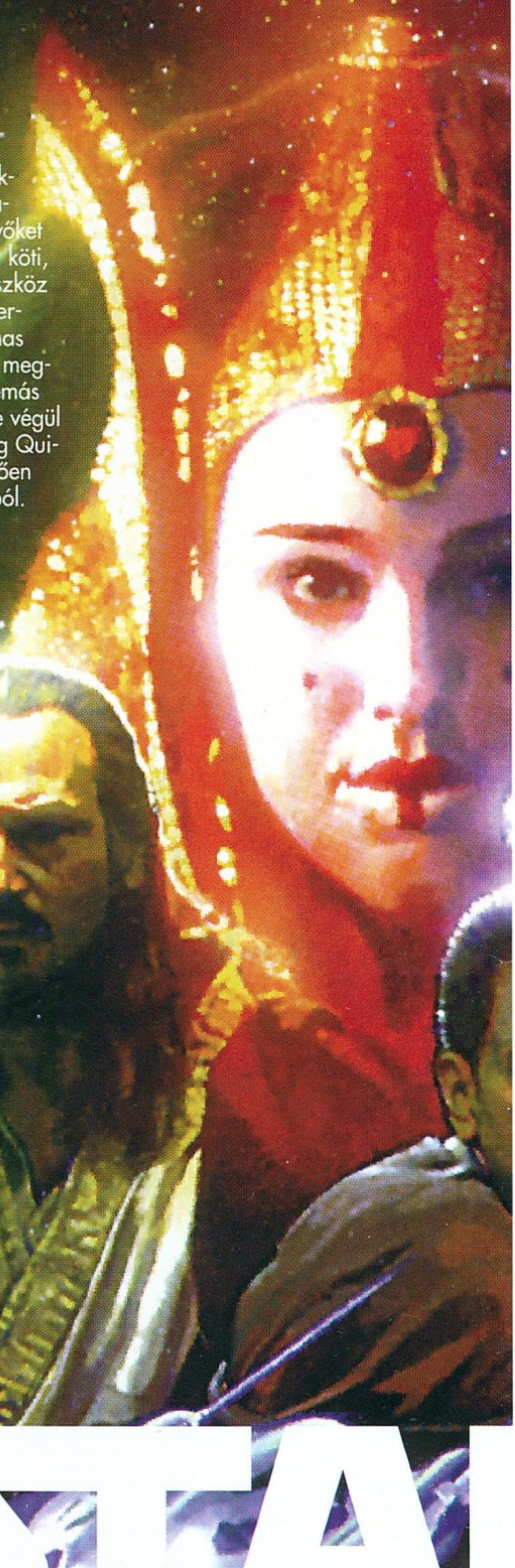
Az első kritikákat a filmről egy nappal a hivatalos amerikai bemutató után olvastam. Mint mindig, a nagytudású zabpehely-zabáló amcsi kritikusok természetesen – jó szokásukhoz híven – porig gyalázták a sci-fi filmtörténelem legmonumentálisabb trilógiájának folytatását. Aztán újabb egy nap elteltével megkaptam ajándékba a film történetét jelenetről-jelenetre feldolgozó, gyönyörűen illusztrált képregényt – kiolvasván a meglepetés élményét ezzel szempillantás alatt agyonvágtam, hiába, soha nem volt erősségem az önmegtartóztatás. Aztán még egy újabb nap lepergett, és végre megjött a film is – ez volt az a nap, amikor körülbelül húsz cimborám hívott fel Episode 1 ügyben, közülük tizen eladni akarták, tizen meg elkérni. El is merengtem, hogy kéne nyitni egy Star Wars közvetítő irodát, már ha nem lenne a dolog illegális. Gondoltam a képregény után már minek erőltessem az ellenállást, gyorsan meg is néztem vagy háromszor. Ha hihető forrásnak ítélitek meg egy józan Star Wars rajongó – természetesen jómagamat tömjénezem itt éppen – véleményét, akkor a következőkben pár mondatban eldadognám, hogy mik is jutottak eszembe a film többszöri megtekintése és mélyreható értelmezése után. Mielőtt jobban belefolynék a dologba szeretném figyelmeztetni azokat a kőkemény idegekkel és akarattal megáldott rajongókat, – mint például Balázs Zsolt műgyűjtő kollégám, a Star Wars univerzum szakavatott mestere – akik szeptemberig süket fülekkel és vak szemekkel kívánnak viseltetni az Episode 1 iránt, hogy lapozzák tovább a következő oldalakat!

A The Phantom Menace története 32 évvel a The New Hope – azaz a Csillagok háborúja – előtt játszódik. A meglehetősen kapzsi alakokból álló Kereskedelmi Szövetség általános blokád alá vonja a Naboo nevű bolygót. Se ki, se be. Miközben a szenátus vég nélküli ülésezés során próbálja feldolgozni a riasztó eseményeket, titokban két Jedi lovag érkezik a helyszínre, hogy tárgyalásos úton próbálják rendezni az eseményeket. A Jedik a blokád parancsnoki hajójára dokkolnak, ahol rövidesen kiderül, – a néző számára, a Jediknek még nem – hogy az egész ügyet a háttérből egy Sith lovag, Darth Sidious irányítja, aki mindenáron megadásra akarja kényszeríteni a bolygó királynőjét. A pillanatok alatt kialakuló meleg helyzetből – a félelmetes Destroyer Droidok tűzerejével még a lovagok sem szállhatnak szembe – a fiatal Obi-Wan Kenobi és mestere, Qui-Gon Jinn csak egy módon menekülhetnek, ha szétválnak és elrejtőznek az immáron inváziós (gyengébbek kedvéért megszálló) erőkké avanzsálódott robothadsereg egyik partraszálló űrhajójában. A megszálló Trade Federation ugyanis kizárólag robotokat alkalmaz háborús célokra – "Birodalom" még nem létezik, így rohamosztagosok sincsenek.

A bolygóra érkezvén Qui-Gon véletlenül közös kalandba kerül egy helyi bennszülöttel, Jar Jar Binks-szel, aki "kérés nélkül" ugyan, de Qui-Gon szolgájának ajánlkozik, majd elvezeti őket "szülővizébe", azaz egy víz alatti városba. Itt először segítséget próbálnak szerezni Boss Nass-tól, a goungan nép vezetőjétől, majd később beérik egy egyszerű szállító járművel, amellyel át tudnak kelni a bolygó magján – a megmentésre ítéltetett Amidala királynő városa ugyanis a Naboo bolygó átellenes pontján van.

Theed városában a Jedik kiszabadítják az időközben robotfogságba esett 14 éves királynőt és kíséretét, majd elindulnak Coruscant-ba, a "fővárosba", ahol a szenátus székel (Coruscant gyakorlatilag egy olyan bolygó, amely egy egybefüggő óriási várost alkot). Menekülés közben – amikor megpróbálják áttörni a bolygót körülvevő blokádot – a hajó találatot kap, de az utolsó pillanatban egy kis asztromechanikus robot megmenti őket. A neve R2-D2.

A hajó sérülése miatt a kis csapatnak le kell szállnia a Tatooine bolygón, melyet a Hutt-ok irányítanak. Itt, a Mos Espa nevű kikötőben – amely Mos Eisley közelében terül el – szeretnének alkatrészeket venni a hajóhoz, azonban kiderül, hogy nincs mivel fizetniük a boltosnak, Watto-nak. Pontosabban lenne néhány köztársasági kreditük, de Watto ezt nem fogadja el. Megismerkednek viszont Watto szolgájával, a 8 éves Anakin Skywalkerrel, aki anyjával szolgasorban él a városban. Anakin egy kezdődő homokvihar elől otthonába invitálja a Jedit és a királynő szolgáját, Padme-t, aki valójában az álruhába öltözött királylány! A fiatalok – a korkülönbség ellenére is – élénk érdeklődést mutatnak egymás iránt. Anakin felajánlja segítségét azáltal, hogy Qui-Gon közvetett segítségével megnyeri a legközelebbi Pod Race nevű futurisztikus "szekérverseny". A Tatooine-on közkedvelt "szerencsejátékot" egy hatalmas kanyonokkal, hegyekkel-völgyekkel, dombokkal és árkokkal megtűzdelt pályán rendezik, ahol a résztvevőket szinte semmilyen szabály sem köti, a célba jutáshoz bármilyen eszköz használata megengedett. A versenyt nem más, mint a hatalmas Jabba indítja el! Az első hely megszerzése meglehetősen problémás körülmények között ugyan, de végül sikerül is Anakin-nek, sőt, még Qui-Gon fogadásainak köszönhetően meg is szabadul a szolgasorból. A Jedi mester közben – egyre erősödő megérzése által vezérelve – kideríti, hogy a fiú sejtjeiben eddig soha nem tapasztalt mértékben van jelen az "erővel" kommunikáló "valami". Vajon ő lenne az, akiről a próféciák beszélnek? ő fogja megteremteni az egyensúlyt az erőben? Mielőtt távozná-



FENYEGETŐ ÁRNYAK



WARS – A FILM

nak, a csapat – elsősorban Qui-Gon – még összetűzésbe kerül Darth Sidious tanítványával, egy fiatal Sith lovaggal, Darth Maul-lal, de végül szerencsésen megmenekülnek. A fővárosban Amidala találkozik a nagyravágyó Palpatine szenátorral, akit egyetlen cél vezérel: ő legyen a szenátus új vezetője. Rövidesen világossá válik a királynő számára, hogy itt a fővárosban senkitől sem kaphat segítséget. Úgy határoz, hogy a Jedikkel visszaindul Naboo-ra, hogy ott vívja meg saját csatáját. Mielőtt ez megtörténne, Qui-Gon bemutatja Anakint a Yoda vezette Jedi-tanácsnak, akik elutasítják a fiú Jedivé képzésének kérelmét. Qui-Gon ezt meglehetősen sértődötten ugyan, de kénytelen elfogadni.

Amidala Naboo-n felkeresi Boss Nass-t, akinek behódol, ezáltal a gungan vezér mellé áll. A csatamezőn egymással szemben felsorakozik a robothadsereg és a Jar Jar "tábornok" vezette csapat a nagy összecsapásra. Közben a Jedik a királynővel és kíséretével kiegészülve titokban behatolnak a városba, és csellel megpróbálják elfogni a megszálló erők vezetőit. Innen a történet három szálon fut tovább: Jar Jar az gungánok életét áldozva feltartja a robotokat a csatamezőn, Anakin egy véletlen folytán belekerül a parancsnoki űrhajó ellen vívott űrcsatába, a Jedik pedig halálos párbajt vívnak Darth Maullal. És, hogy mi a film vége? Nem titok. Qui-Gon-t megöli Darth Maul, őt viszont a fiatal Obi-Wan Kenobi. Anakin megsemmisíti a vezérűrhajót, ezáltal Jar Jar hadserege megmenekül a teljes pusztulástól. Végül Yoda megadja az engedély Obi-Wan-nak, hogy tanítani kezdje a kisfiút. Palpatine-t a szenátus elnökévé választják.

Az Episode 1 sok olyan égető kérdésre és összefüggésre választ ad, melyek a régi trilógia óta fogalmazódtak meg a Star Wars rajongókban az elmúlt 18-19 év során. Állati jó, ahogy jobban belemerülve megtalálod a rejtett összefüggéseket a négy rész között. Rég látott karaktereket ismersz fel, és igen sok klasszikus Star Wars kellék és díszlet is újra felfedezhető. Sok kérdést viszont nyitva hagy a film, sőt, kisebb logikai bukfencek is bejönnek a képbe – ha ezeket Lucas nem magyarázza meg a következő két epizódban, akkor csúfos lebőgés várható. Miért nem emlékszik Obi-Wan a The New Hope-ban R2-D2-re és C-3PO-ra? Ennyire szenilis lenne az öreg? Mert a robotok memóriáját ugyan ki lehet törölni, de egy Jediét? Miért nem tűnik el Qui-Gon holteste? Kérdések, melyekre megválaszolására éveket kell várnunk.

Gyakorlatilag két nagy kérdés lóg a levegőben a "vége" felirat – ami valójában nincs is – után, melyek közül az elsőt Yoda teszi fel: az a napnál is világosabb, hogy Sith volt a titokzatos harcos, akit Obi-Wan kivégzett, de ő a mester volt vagy a tanítvány? Ha tanítvány, akkor ki a mester? Erre a néző persze – hacsak nem az Esmeralda sorozattal bombázta az amúgy is gyér számban levő agysejtjeit az elmúlt hónapok során – kapásból tudja a választ. Sokkal izgalmasabb dilemma viszont az – legalábbis a "die hard" Star Wars fanok szempontjából – hogy miért akarta Darth Sidious megszállni a Naboo bolygót annyira erőszakosan? És ha igazak a hírek, hogy a második epizódban Boba Fett lesz a főszereplő – aki tudvalevőleg a Klón-háborúban szerezte mandaloriai páncélját – akkor vajon van-e köze a Naboo bolygónak a klónozás technikájához? No, de ha van, akkor elképzelhető, hogy Palpatine szenátor – későbbiekben majd a Császár – alias Darth Sidious ezt akarja megszerezni? És ha mindez igaz, akkor a hetedik részben – azaz a harmadik trilógiában – tényleg klónozni fogják-e a császárt, mint ahogy azt a Dark Empire Comics hasábjain láthattuk-olvashattuk (már ha egyáltalán leforgatják)? De jó lenne tudni!

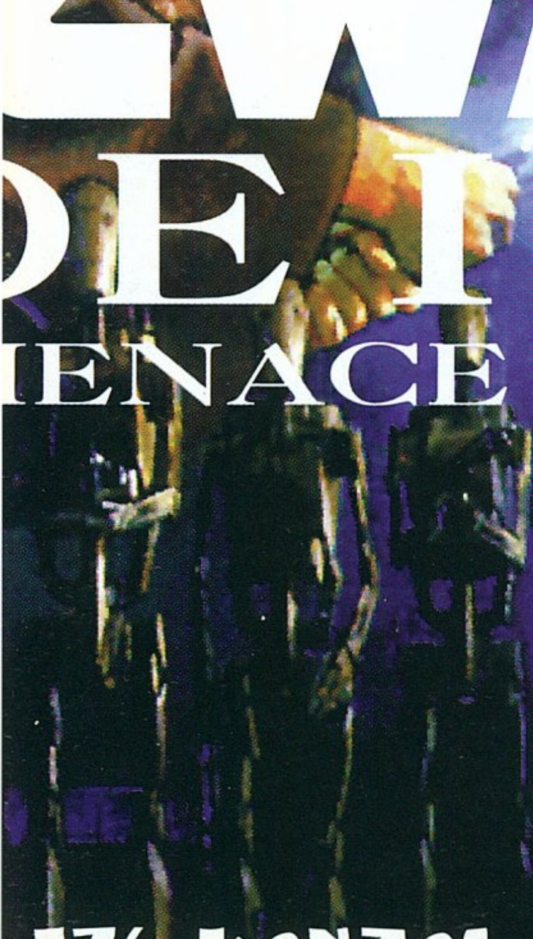
Oké, most jön a kérdés: tetszett-e a film? Persze, hogy tetszett. Isten volt. Technikailag veszélyesen tökéletes. Csak az a baj, hogy ez nem volt az igazi, eredeti Csillagok Háborúja! Ez egy 1999-es igények szerint alakított Star Wars film volt, erősen "lebutítva" egy olyan mindenki által korhatár nélkül nézhető mozi szintjére, amelyre az amerikai apukák és anyukák gondolkodás nélkül elcipelik a csemetéjüket, majd utána elmennek egy bevásárlóközpontba, és 20-30 dollárért megveszik a főszereplők játékfiguráit. Csörög a kassza! E sorok láttán biztos egy csomóan kiátkoznak majd a Csillagok Háborúja klubból, de egyszerűen nem venné be a gyomrom, hogy csak a rajongás kedvéért tökéletesnek minősítsem a filmet. Én gyűjtő vagyok, és nem elvakult megszállott, aki Nobel díjat adna Lucas mesternek még akkor is, ha csak egyet böffent.

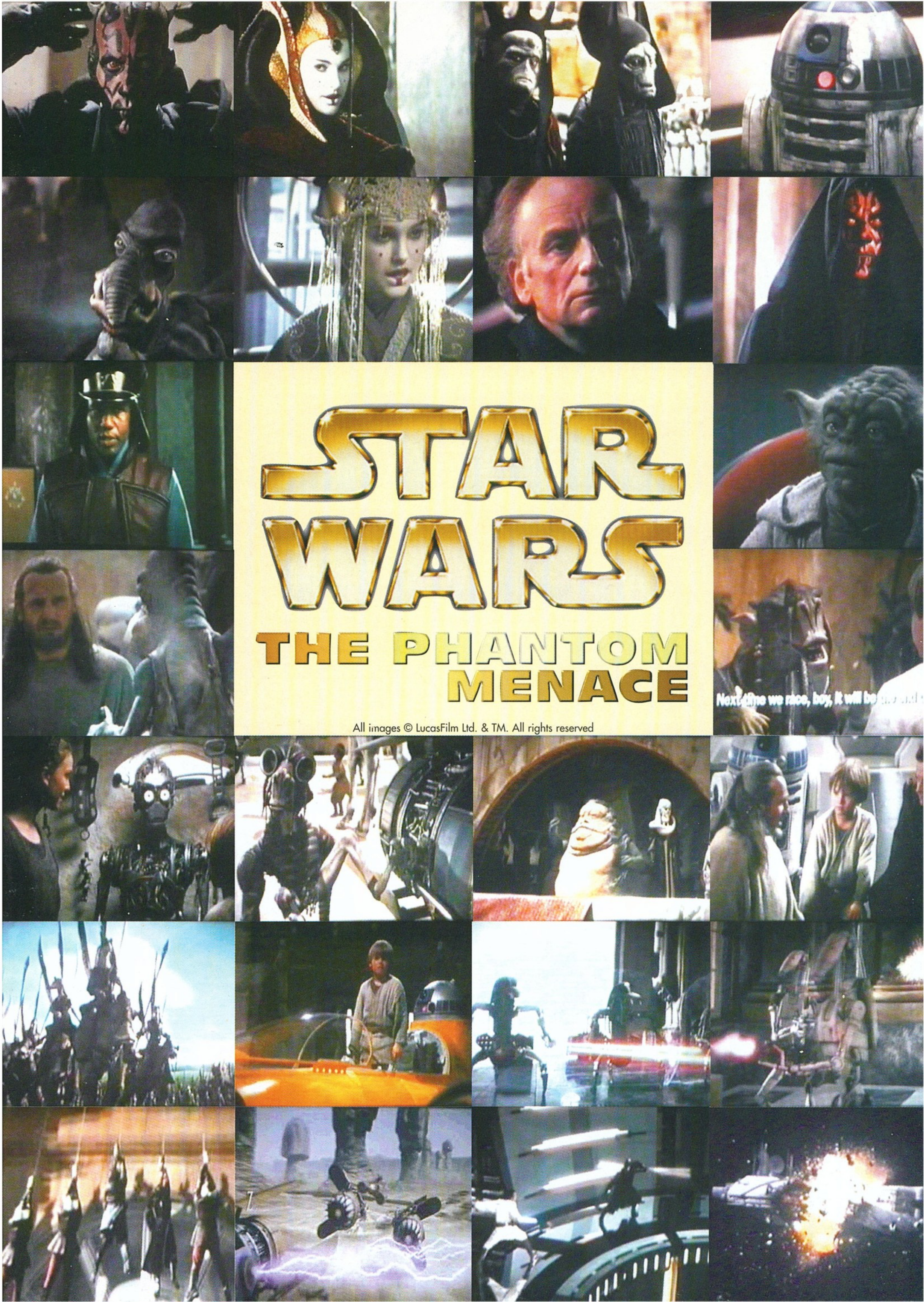
A trükkök tökéletesek. Azt hiszem, egyszer sem vetem észre, hogy valami – vagy valaki – számítógéppel lett volna beléve a képbe – azért ez elég jó arány egy olyan film esetében, amely egyes források szerint 80%-ban számítógép trükkökből épül fel – és nem értem az amerikai kritikusok azon nyögdécseléseit sem, hogy ez a film nem emberközpontú. Szerintem nagyon is emberséges. Például Obi-Wan és Qui-Gon kapcsolata, de az Anakin-Qui-Gon között levő szálak is nagyon mélyek, sok ki nem mondott gondolatot hordoznak. A szívem majd kiugrott az űrcsata láttán is, a Jedik vívása pedig annyira tökéletes (de mindenesetre látványos), hogy majdnem megtapsoltam a jelenetet otthon, nagy magányomban. Állati a zene, jók a szereplők, egyet kivéve. ő pedig Jar Jar Binks. Azt hiszem, hogy Lucas porig gyalázta az egész Csillagok Háborúja világot ezzel a néger marihuánás tróger módjára közlekedő, viselkedő és beszélő lénnyel. Ez a nyúszifülű, a vérbeli Star Wars rajongóknak sírógörcsöt okozó mókamester a puffadt, vízagyú amerikai kölykök leendő kedvence, aki a film dramaturgiailag és érzelmileg legjobb jeleneteit gyalázza porrá idióta viselkedésével és vékonyfosásra ingerlő beszólásaival. Jar Jar egy olyan karakter, akit azért tettek a filmbe, hogy anyucit és a nagyobbik nővért is el lehessen cipelni a moziba – akiknek tudvalevőleg annyi közük szokott lenni a Star Wars-hoz, mint tanyasi kendermagos csirkének az atomfizikához – ez plusz két mozijegyet jelent. És ekkor szokták ezek a bizonyos anyucik és nővérek a szokásos "Hogy tetszett a film?" kérdésre kiejteni az icipici szájukon azt a minden Csillagok Háborúja rajongót öngyilkosságba taszító mondatot, hogy "Az a hosszú fülű micsoda olyan CUKI volt". Hát könyörgöm, miért kellett ez? Miért kell a Star Wars-ból is Aladdint, Oroszlánkirályt meg Mulant csinálni? Van a gyerekeknek elég mozi, hát még ezt is elveszik tőlünk? Amikor emberek olyan mértékben bele tudnak merülni a témába, hogy megtanulják a Halálcsillag teljes személyzetének vezeték és keresztneveit, vagy kapcsolási rajzot készítenek a lézerkard belső elektronikájáról, akkor ebben a filmben valaki CUKI bír lenni. Néha – mostanában egyre inkább – úgy érzem, hogy Amerika elég CIKI bír lenni. És akkor még nem is mondtam a rémhírt: most hallottam, hogy az Episode 2-höz – amely tudvalevőleg a Klón-háborúk miatt a legizgalmasabbnak ígérkezik – Lucas Leonardo DiCaprio-t akarja szerződtetni a nagykamasz Anakin szerepébe. Halál rád Leo! Halál rád, Jar Jar Binks!

UTÓIRAT

Egy kicsit elszundítottam, és csodálatos álmot láttam. Az Episode 1 "alternatív" változatát álmodtam meg! Ebben a végső csatáig minden ugyanúgy ment, mint az eredeti filmben. Ott azonban Darth Maul, a két "hivatásos" Jedit megszégyenítően küzdő Sith lovag dagadtra verte és szanaszét sebesítette Qui-Gon-t és Obi-Wan-t, apró darabokba szabdalta Amidala kíséretét, majd végül a Jedik túlereje miatt nagy nehezen elvérzett. A csatamezőn a harci robotok majdhogynem egytől-egyik kinyírták az idióta gunganokat, és csak a Naboo űrhajók bombázása és csapásai hatására lehetett legyőzni őket. Végül Anakin nem véletlenül lőtte szét a vezérhajót, hanem hosszú szenvedés után, speciális erejének utolsó morzsáját is felhasználva.

Martin

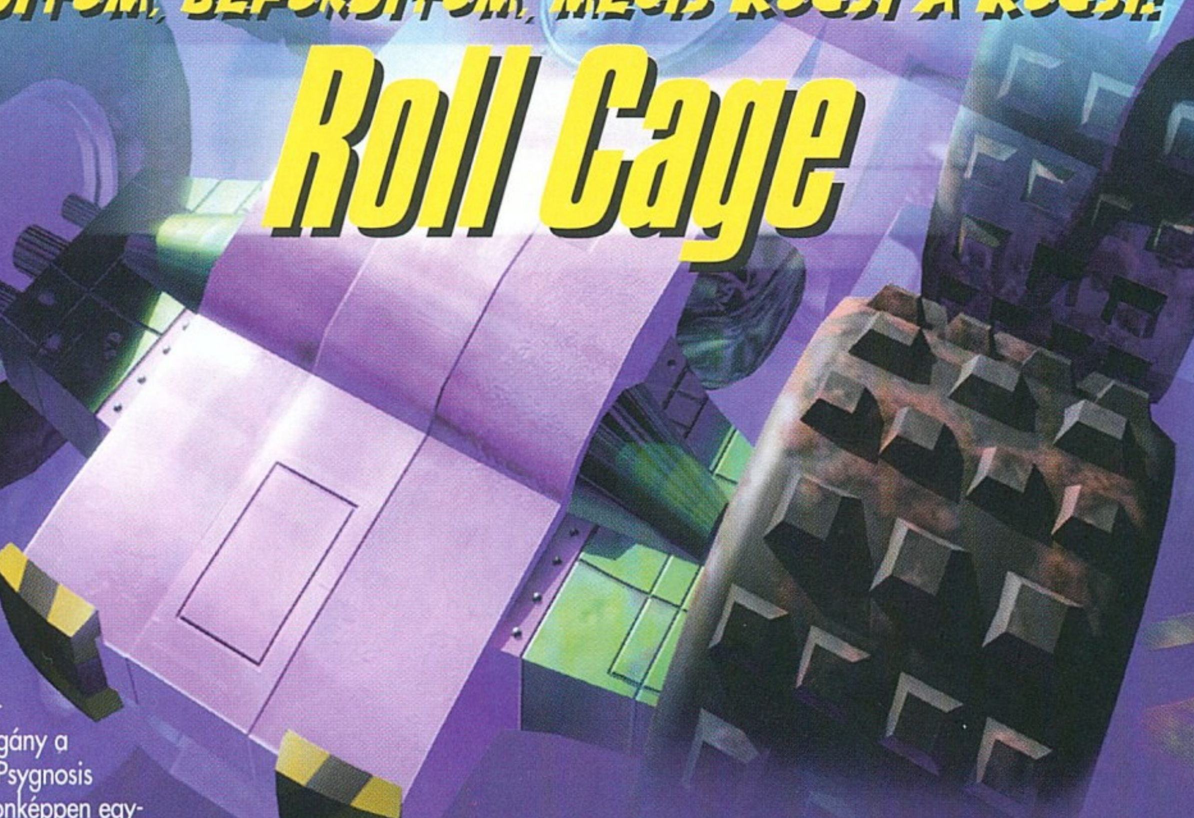



STAR WARS
THE PHANTOM MENACE

Autóversenyből van ezer fajta. Pontosan ezért nehéz újat és legfőképp maradandót alkotni ebben a kategóriában. Néha túl aprólékos az irányítás, néha túl nehezek a pályák és még sorolhatnám azokat a hibákat, amik rengeteg "vezetős" játékot segítenek hozzá a gyors porosodás bekövetkeztéhez egy fiók eldugott sarkában. Hát a ROLL-CAGE nem ez a típus! Emlékszem jó pár évvel ezelőtt, amikor még általános iskolában próbáltak egy kis tudást verni a fejembe, volt egy új őrület. Egy autó, ami nem tudott felborulni. Mindegy, hogy merről, hogyan és mekkora sebességgel ütközött, képtelenség volt a

KIFORDÍTOM, BEFORDÍTOM, MÉGIS KOCSI A KOCSI!

Roll Cage



fejére állítani. Rengeteg méretben és színben lehetett kapni és fogyott is rendesen. Ez a kis járgány a főszereplője az új Psygnosis játéknak is. Tulajdonképpen egyszerű autóversenyről van szó, egy kissé futurisztikus környezetben, ahol ezekkel a brutális, felboríthatatlan erőgépekkel kell megküzdenünk 5 ellenféllel. A győzelem nem az egyetlen cél a versenyeken. Minél több épületet kell elpusztítanunk és a lehető legjobban keresztbetenni minden rivális négykerekűnek. A pályákat tekintve 4 világban tehetjük próbára tudásunkat, világonként változó pályaszámmal. Mint már írtam összesen 6 versenyző közül választhatjuk ki a nekünk legmegfelelőbb figurát, ám sokkal fontosabb ennél a járgány technikai paramétereinek a figyelembevétele. Gyorsulás, végsebesség, erő és irányíthatóság alapján osztályozza a gép a kocsikat. Annyit elárulnék, hogy a gyorsulással ne nagyon foglalkozzatok, mert az a legrosszabb autónál is 0-ról 250-re kb. 1.5 másodperc, így valószínűtlen, hogy a rajtánál bármi is eldőlhet. Miután sikerült eldöntenünk, hogy melyik versenyzőnek szavazunk bizalmat, választott pilótánk megköszöni belé vetett hitünket (ez különösen Ria esetében látványos, mivel a leányka egyszerűen felénk fordítja amúgy sem mikroszkopikus kebleit) és nekikezdhetünk a kasznik és idegeink nyúzásának. A győzelem mellett két fontos cél van a játékban: elpusztítani mindent, ami az utunkba kerül és megakadályozni ellenfeleinket a nyerésben. Nagyon ötletesen és látványosan van megoldva a pusztítós része a játéknak, mivel két oldalt a kocsin van egy-egy rakétakilövő, amit az L1 és R1-el aktiválhatunk. A "belevalókat" a verseny alatt szedhetjük össze. Mindenki rájuk fog ismerni, csillogó dolgok a pályák közepén, így nem nehéz összeszedni őket, bár ha az utolsó helyen furikázunk, akkor bizony komoly probléma lehet, mivel az előttünk lévő 5 járgány könnyen begyűjti az összes rakétát, gyorsítót és csapdákat. A rakétákat nem kell különösebben magyaráznom. Lőni kell, amit, vagy akit láttok. Vannak nagyobb hatótávolságú (célkövető) rakéták és egyszerűbbek, amiket inkább álló célpontra érdemes elhasználni. Utóbbiak előtt megjelenik egy kisebb villogó célkereszt abban az esetben, ha van nálunk muníció. A gyorsítók sem szorulnak komolyabb bemutatásra. Két fajta van belőlük: felvehető és az úton elhelyezett. Egyikre csak egyszerűen rá kell menni, másikat pedig el kell sütni. Fontos, hogy két tölténynél nem tudunk többet felszedni, így nyugodtan lőjetek minden lehetőségnél, van bőven mindenből. Csapdákból szintén széles a választék: lassító, jegesítő, bénító minden megtalálható, ami örömet okozhat az előttünk haladó(k) számára. Fel lehet még szedni egy védőpajzsot is, ami akkor jön jól, amikor belerohanunk egy épen robbanó épületbe. Egy ilyen ütközésnél energiát veszítünk (nem túl sokat), ami ahhoz elég, hogy legyorsuljanak minket a rivális kocsik. A pályák szépen és ötletesen vannak megrajzolva, egyszerre több alternatívát is felajánlva a versenyzőknek. Száguldozhatunk városban, tengerparton, bányában lávafolyamok között és befagyott kikötővárosban is, ahol bizony még a tengeralattjáró sem tudott időben megállni, így kissé megfeneklett a pálya oldalánál. Rakétát neki !!! Mivel hatalmas sebességgel száguldozunk, így az alagutakban akár a plafonon is nyomhatjuk a gázt, már csak azért is, mert sok esetben ott vannak elhelyezve a gyorsítók. Ezekben az alagutakban miközben 400-al száguldozik az ember, olyan érzése van, mintha épp egy Pod-Race kellős közepén lenne. A járgányok irányíthatósága elég jó, könnyen megszokható. Belső nézet is van azok kedvéért, akik nem szeretik látni, hogy épp mit vezetnek, ám ez nagyban megnehezíti a navigálást akkor, amikor épp pörög az autó, mert bizony alánk pörköltek. A menüpontok közötti járkálás elég egyszerű és könnyen átlátható. Megemlíteném még a plusz dolgokat, melyeket akkor nyerhettek meg, ha tovább kvalifikáljátok magatokat egy felsőbb ligába: tükör-mód, párbaj, küzdelem halálig...stb. És ez csak pár darab! Ennél sokkal többet kínál a játék, csak a megfelelő ideig, a megfelelő színvonalon kell vele játszani, ami nem túl nehéz egy kis gyakorlás után.

A program nagy vonzereje a száguldozás! Óriási, ahogy repeszteni lehet ezekkel az erőgépekkel, keresztültörve épületeken, átrepülve szakadékokon, fejjel lefelé vezetve egy alagútban. Ja, igen! Végig brutális muzsika festi alá a küzdelmeket, így is fokozva a sebességnek köszönhető adrenalin kicsapódást. Egy pár név: Des Tong, Pascal és a Fatboy Slim. Persze rajtuk kívül még 14 egyéb előadó pörgeti az egyéneket versenyenként. Rég nem volt olyan játék, ami ennyire arányosan egyesítette mindazt, ami látványban, hangzásban, és legfőképp játszhatóságban az elfogadott színvonal, 2000 küszöbén. Már egy hete itt van, ennek ellenére alig várom, hogy végre befejezzem ezt a cikket, hogy visszaülhessek a Playstation-elé és nekikezdhessek egy újabb őrült száguldozásnak. Ha egy mondatban kéne összefoglalnom a véleményemet a játékról, akkor a hasonló színvonalon zenélő Metallica (akik maguk is imádják a PSX-autóversenyeket) két sorát választanám, ami valahogy így szól: "Give me fuel, give me fire, give me that which I desire!"

Adam













ROLL CAGE

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1-2 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ MINDEN!
× HA NEM VIGYÁZOL, LEVISZI A FEJEDET A MENETSZÉL!!!

95%

MAJMOK BOLYGÓLYA

Azt hittem, hogy egy egyszerű ügyességi programot bízott gondjaimra Martin, mikor a Sony új üdvöskéjét, az APE ESCAPE-et a kezembe nyomta. Azt pedig, hogy a program csak analóg irányítóval hajlandó elindulni és abból is a Dual Shock-os verziót javasolják, egyszerű marketingfogásnak gondoltam. Hát ekkorát régen tévedtem.





A majomfogócska igen csak összetett darab, mintha a Croc-ot összegyúrnák a Metal Gear Solid-dal és nyakon öntenék egy adag, harmincas évek burleszkjeiben látható, csetlő-botló poénnal. A szereplők szépen, a nem manga kedvelő szem számára is csinosan megrajzoltak, a környezet, háttér profi és "nagyon" 3D, rejtőzésre és becserkészésére kínálja magát, és ha közel kerültünk, kergetőzés közben olyanokat perecelhetünk a banánhéjakon, hogy majd kiugrik a Dual Shock a kezünkből. Az analóg irányítóra pedig igen is szükség van, a játék ugyanis arra épít, hogy a PSX irányítón rögtön két botocska is helyet kapott. A bal szolgál Spike, az általunk irányított egyszemélyes majomfogó különítmény irányítására, míg a jobbik az éppen használt szerszám vezérlésére szolgál, de a járműveket a két botocska együttes használatával lehet irányítani. Ilyen jármű a gumicsónak, amiben a két evezőnek felel meg a két kar, és a tank amiben a lánctalpakat vezérelhetjük egymástól függetlenül. Elsőre roppant furcsa lesz, a csónak csak forogni, a tank pedig csalinkázni fog, mint Pista 'bá a kocsmából hazafelé, de hamar megérezhető ez a PSX történetében forradalmi vezérlés. A titokról Susumu Takatsuka, a játék producer egy interjúban lebbentette fel a fátylat, az analóg karral nem körben, hanem egy képzeletbeli háromszögben vezéreljük a játékot, ennek köszönhetően kiszűrhetőek a véletlen újmozgások és jóval könnyebb az irányítás.

NÉZETEK ÉS TÁRGYAK

Az analóg irányítás mellett minden gombra jut valamilyen funkció, az iránygombok például kamera mozgatására szolgálnak, az L és R gombok a különböző szerszámokhoz kapcsolódó speciális funkciók mellet, az első személyű, mozgásra nem használható nézetre váltás és a bonyolultabb ügyességi részeknél igen csak hasznos, a kamera azonnali Spike mögé állítására is szolgálnak. E nélkül külső felülnézetet mutató a kamera csak lassan megy a hivatalos helyére, a főszereplő háta mögé, ami erősen kihat az irányításra, egy keskenyebb pallón könnyen a mélybe taszítva ezzel Spike-ot.

A Körhöz, X-hez, Négyzethez és Háromszöghöz szabadon, a starttal elérhető menüből rendelhetjük a különféle szerszámokat, hiszen maximális nyolc darabból álló készletből egyszerre csak négy lehet kezünk ügyében. A jól megválasztott készlet nagyon gyakran a siker záloga.



Hősünk életerejét öt keksz jelképezi, amelyeket örök elpusztítása után, vagy a nagyritkán feltűnő sütis dobozból pótolhatunk. A legyalázott örök hagyják el a speciális csúzli lőszereket is és belőlük is hullik rendesen az arany háromszög, amelyből százat kell összeszedni egy plusz életért cserében. Életet egyébkén egyben is nyerhetünk, ha valahol Spike piros igét sikerül megtalálni, szerencsére a halálos zuhanással fenyegető, bonyolultabb ügyességi részek többségénél egy automatikusan újra termelődőt elhelyeztek a tervezők. Ezen kívül még egy Spector képmását ábrázoló aranypénzzel találkozhatunk amiből szintén érdemes a lehető legtöbbet összeszedni.





RE-EVOLUCIÓ

Az egész galibát Spector, a kedves cirkuszi majom okozza, aki egy kitudja honnan hozzákerült speciális tökfödőt fejébe nyomva szuper-intelligensé válik, és rádöbben, hogy az emberek nélkül valójában a majmoké lenne a világ, s milyen jó is lenne az. A nagy terv kivitelezéséhez megszerez egy titkos laboratóriumba készülő időgépet, s mellesleg az egész kísérleti majom csapatot is szabadon ereszti, és szétszórja különböző földtörténeti korokban.



Spike, vagyis a mi feladatunk, hogy a majmokat összefogdossuk és Spector-t megakadályozzuk ördögi tervében, ebben azért valamennyire segítségünkre van az időgépet építő professzor, aki az idő központból nem csak hasznos tanácsokkal, de időnként a továbbjutáshoz nélkülözhetetlen találmányaival is ellát bennünket. Ide, vagyis, az idő központba térünk vissza, minden egyes helyszín-

ről, itt gyakorolhatunk az új vagy régi, mind trükkösebb szerszámainkkal, de mentésre is itt van lehetőségünk. Lapozgathatunk még majomfogó naplónkban, ahol az elkapott majmok adatit és képét tárolja a program, olyan jellemző mondatokat olvashatunk itt, hogy "szereti a tündérmeséket" vagy "profi alvó". De innen nyílik a három jutalomjátékot kínáló terem is.

EGY MAJOMVADÁSZ NAPLÓJA

A prehisztorikus időkben elrejtőzött majmok befogása még nem okozott különösebb nehézséget, sivalkodva menekültek a háló elől. Viszonylag kis területen szóródtak csak szét, és a professzor sem kérte túl sok egyed befogását. Hamar a végükre jártam.

A chezonikus kor már valamivel nehezebb dió volt, itt bukkantam rá először az őrmajom példányára, aki folyamatosan mindenféle technikával felszerelkezve figyel és nagyon durva dolgokat lövöldöz, ha észrevesz. Mintha bánta akarnám, pedig csak el akarom kapni. Meg kell tudja ki építette az itt lévő romokat!

Visszatérés közben összeakadtam Buzzal, és nem volt örömteli találkozás. Spector valahogy megbabonázta és maga mellé állította, szerencsére annyi megmaradt barátságunkból, hogy nem megküzdenem kellett vele, csak egy versenyben kellett megmérkőznünk.

A primitívkor, ahova professzor küldött nagyon kellemes lenne, ha nem nyüzsögnének itt is majmok, és velük szövetséges rákok, papagájok, pókok, cápák és egyéb teremtmények. Még egy különleges lényt is sikerült felfedezni a professzor legnagyobb örömére, sőt belsőséges ismeretségbe is kerültünk, hiszen a makogó banda még a gyomrában is tanyát vert ennek a hatalmas életformának.

Amilyen jó idő volt a primitívkorban olyan borzalmas a jégkorszak, és mintha a jeges óceánok leszakadó jéghidak és egyéb csapdák nem lennének elegek, még megvadult hóemberek és köpdöső, föld alatt bujkáló sárkányok is védik a makikat. Nem tudom, mit tehetnék itt a professzor égi evezője nélkül. Spector ide építetett valami gépet is, amit biztos-ami-biztos alapon tönkretettem.

Buzz nem unja. Harmadik jégkorszaki küldetésemből visszatérőben megint meglepett a dimenziók között és újabb őrült versenyre hívott.

Spector hordája a középkorban Japánban, Kínában és Európában is befészkelte magát. A ninja tökök, repülő mandarinok csak retteghetik sokk bunkóm és csúzlim erejét, de a hatalmas lovagok legyőzése már nem volt egyszerű feladat. Ráadásul Spector és Buzz az orrom előtt távozott egy másik dimenzióba.





Visszatérve az idő állomást feldúlva találtam. A felvételekből kiderült, hogy Spector majmai törtek be és magukkal vitték a professzort és segítőjét, még jó hogy a profnak sikerült befejeznie a távirányítós autót.

Már csak a jelenben rejtőzhetnek, de a nagyvárosok betondzsungele és a fejlett technika, a robotok és automata ágyúk sokat segíthetnek a majmoknak. Nem baj akkor is kiszabadítom barátaimat és elkapom főkolompos, cirkusz-szökevényt.

Hiába verekedtem át magam a város, a gyár és a felhőkarcoló csapdáin, megint csak meglépett előlem, ráadásul a túszaival együtt. De az vesse rám az első követ aki gyorsabban végez egyedül, egy csúcsfegyverekkel felszerelt űrhajóval. A vidámparkban nem csak a professzoréket mentetem meg, de Buzz-t is sikerült kivonnom Spector befolyása alól. Hiába mentem azonban Spector után a felszálló űrerődbe és hiába győztem le csúcs robotját, az utolsó pillanatban belépet valahová az időben. A professzor szerint az összes megmaradt majmot be kell fognom, különben újraszervezi seregét.



NEM FÉL ÓRA

Már a játék első végigjátszása sem fél órás szórakozás, hiszen a néha igen bonyolult ügyességi részekkel tarkított 19 főpályán és a versenyeken keresztül jutni, már önmagában is hosszú távra a TV elé köti a játékost. A Sony programozói azonban elrejtettek titkos pályákat is, és a 100%-os teljesítményhez minden majmot be kell fogni, és minden Spector pénzt begyűjteni. Ennek a célnak elérése az első körben semmiképpen nem lehetséges, mert minden pályán vannak olyan területek és majmok amiket nem érhetünk el olyan szerszám nélkül amit majd csak később kapunk meg. Ráadásul ha tényleg tisztáztunk egy pályát, akkor megjelenik a "time attack" lehetőség, amikor a kitűzött számú majmot időre kell befogjuk.

EGY KIS PLUSZ

Már volt szó a három mini játékról, amit az idő állomáson játszhatunk egy teremben. A három gép bekapcsolásához különböző mennyiségű Spector pénz összegyűjtése szükséges. A sielés, amikor a két bottal a két sítalpat irányítjuk külön-külön, már tíz pénztől játszható, a bokszhoz, amiben a jobb és ball ököl irányítása a két kar feladat, már húsz pénz szükséges. A sielés ugyan elég érdekes "kártyalap" grafikát használ, de borzasztó lendületes, így igen jól el lehet vele szórakozni. S boksz azonban szinte önálló játékként is megállná a helyét, gyakorlással, bajnoksággal és két játékos küzdelmével, az pedig ahogy a találatot kapott majom feje (he netán mi kapjuk akkor az egész kép) beremeg egyszerűen szenzációs. A harmadika játékot, még nem sikerült elérnem, mivel ahhoz negyven Spector tallér a kulcs.

Mielőtt bárki kérdezné, a program pontos megjelenését természetesen tudjuk: július 2. A kapott verzió szinte már tökéletes volt, az egyetlen komolyabb "hibát" a japán szinkronhoz méretezett videók jelentették, hiszen az angol szöveg jóval rövidebb, így egy darabig még tátogtak a szereplők szövegük elmondása után is.

Schuerue

APE ESCAPE

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
KIZÁRÓLAG ANALÓG RÁNYÍTÓ · DUAL SHOCK
✓ FORRADALMI RÁNYÍTÁS, SZÉP KIVITEL
× APRÓBB KAMERAMOZGATÁSI HIBÁK

91%

Amerika a '70-es években. Súlyos gazdasági válság van kialakulóban, melyet úgy tűnik, egyesek a saját hasznukra akarnak fordítani. Sztrájkok, zavargások törnek ki szerte az országban, mire minden rendfenntartó erőt a nagyvárosokba irányítanak – teljesen védtelenül hagyva ezzel a kisebb településeket. Egy külföldi érdekeltségű olajkonzorcium, az OMAR úgy érzi, ezzel eljött az ő ideje. Az amerikaiak nem tudnak meglenni olcsó benzin nélkül, márpedig úgy tartják, hogy aki az olaj felett rendelkezik, az az ország felett rendelkezik. A cég a létező legprofibb terroristának, Sid Burnnek ad egy megbízást: ha sikerül az amerikai gazdaságot a tönk szélére sodornia, százmillió dollár üti a markát. Sid azonnal egy kisebb hadsereg toborzásába kezd. Nem sokkal később mindenki megismeri, kik is azok a Coyote-ok: felfegyverzett autókkal huligánok járják a vidéket, s mindenütt csak romokat hagynak maguk mögött. Főként az olajfinomítókat veszik célba, de az útjukba kerülő benzinkutakat és egyéb ipari létesítményeket sem kímélik. Mivel a Kormány tehetetlen a banditákkal szemben, néhány civil úgy dönt, maguk veszik kézbe az ügyet. Egy Convoy nevű kamionos vezetésével bandát alakítanak az önjelölt "polgárőrök" – lehet, hogy Sid számításait áthúzza a Vigilante csoport?

A Vigilante 8-ban szabadon vá-



laszthatunk, hogyan akarjuk befejezni a fenti történetet, ugyanis a játékban az első dolgunk az, hogy elkötelezzük magunkat valamelyik banda mellett. A képlet végül is egyszerű: az egyik oldallal meg kell védenünk bizonyos létesítményeket, míg a másik oldallal meg el kell pusztítanunk őket. Autók harcolnak autókkal – a gengszterek a jófiúk ellen.

Az olvasóink többsége nyilván nem először hall erről a címről, hiszen ugyanarról a játékról van szó, mint amiről már lassan egy éve írtunk PlayStation-re. Akkoriban ettől a játéktól igen sokat vártam, hiszen a fejlesztés úgy indult, hogy a PC-s

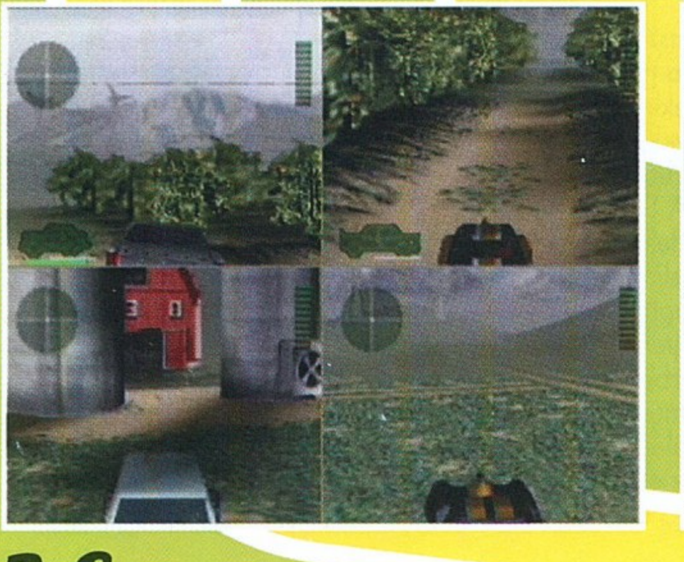




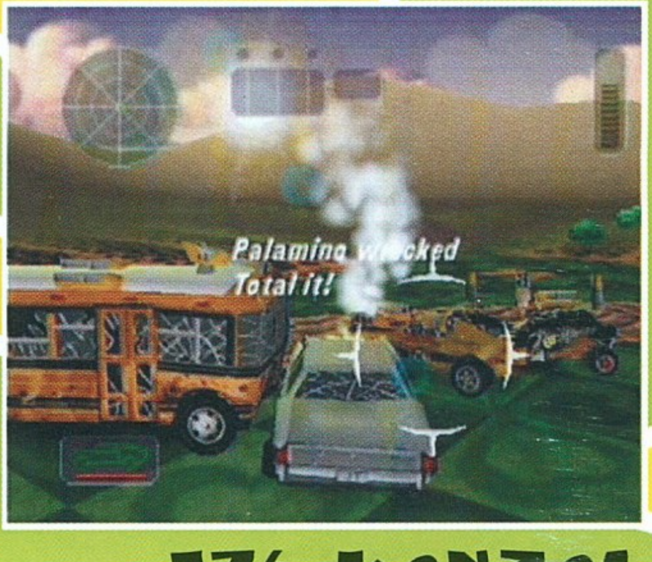
Interstate '76-nak csinálnak egy konzolos megfelelőt – annak a játéknak, ami még ma is az egyik kedvencem. Élethű körülmények között vívni csatákat '70-es évekbeli, felfegyverzett amerikai hodályokkal: ez aztán nekem való kihívás! Az Interstate '76-ban fordulatokban gazdag, mondhatni kalandos cselekménnyel tették mindvégig izgalmassá a játékot: bár minden helyszínen banditák likvidálása a feladat, az izgalmas kerettörténetbe ágyazva mégis minden küldetés más és más. Sajnos ugyanezt a Vigilante 8-ról már nem mondhatni el. Az Activision egy jóval egyszerűbb játékot hozott össze PlayStation-re és most N64-re is: küldetések következnek egymás után, melyeken adott számú járgányt kell szitává lyuggatnunk és pont. Semmi váratlan fordulat, semmilyen kalandos esemény – és még az élethű autók is elmaradtak. Csupán célozni kell és tüzelni, mint a legtöbb akciójátékban.

A BANDATAGOK

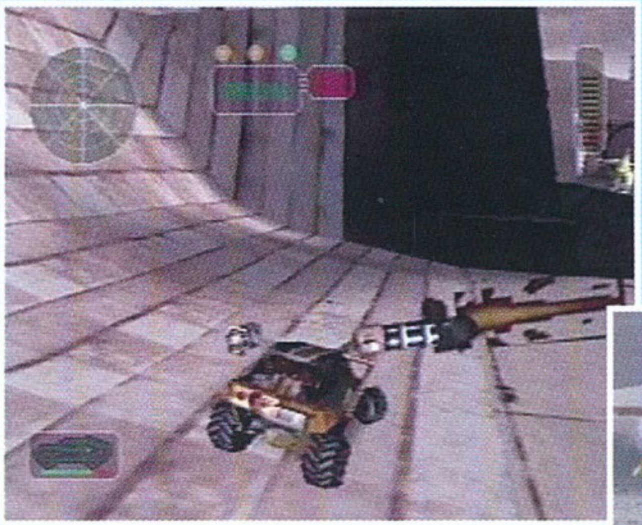
Első indításkor mindkét bandából négy-négy figura közül választhatunk. Az autóik három szempont alapján vannak minősítve: sebesség, páncélzat, kitérő képesség. Mindegyik szereplő bizonyos előélettel rendelkezik, s nekünk a történetüket kell kiteljesítenünk. Egy szereplő teljes végigjátszása négy küldetésből áll, tehát csak ezek végigjátszása után láthatjuk meg a hozzájuk tartozó Happy Endet. Amit az előzményekről még tudni kell: a harcok során a Coyote-ok egy ízben egy titkos katonai bázisra törtek be, ahonnan UFO-technológiát raboltak el. Mivel Convoy bandája is a helyszínen volt, mindkét fél a lehető legfejlettebb haditechnikával szerelte fel az autóit. Nos, akkor ismerkedjünk meg először is a Vigilante ganggel! Chassey Blue, a szőke ügynöknő a fővárosból érkezett, sportos járgányát a Kormány tuningolta fel minden "földi jóval". Slick Clyde, a playboy egy autó-showra igyekezett a terepjáróval, amikor találkozott Convoy-jal, s hagyta magát rábeszélni egy kis bulira (igazából ő akar a főnök lenni). Sheila, Convoy unokahúga oda-van az akcióért: hiába próbálta őt, illetve a homokfutó buggyját a nagybátyus visszatartani. John Torque egy szürke cirkálót vezet, s mellesleg egy megszállott szerencsejátékos. Ám amióta Convoy jobbkezévé lépett elő, megfogadta: soha többé nem játszik. Most pedig lássuk a másik oldalt is! Loki, aki egy dzsipet vezet, nem teljesen beszámítható. Valaha tesztpilóta volt a hadsereg titkos bázisán, s ezért addig nem nyugszik, amíg ismét nem repülhet egy csészealjjal. Houston 3 egy különös nőszemély: az OMAR tudósainak "terméke". Félig ember, félig gép, akit Sid segítségére programoztak be. Boogie egy igazi disco-patkány: amikor éppen nem a táncparketten tetsze-







leg, piszkos munkákat vállal – egy ócska kupét vezet. Végül van még a lakó-furgonnal furikázó Beezwax, a hájas méhész, akinek a méheit a Kormány kísérleti telepén radioaktív sugárzás érte, s ezért bosszúból csatlakozott a Coyote-okhoz. A felsoroltakon kívül mindkét csapathoz még két-két figura csatlakozik majd, köztük Sid és Convoy. A rejtett karaktereket két-két alapfigura végigjátszásával lehet behozni – hogy a szereplők hogyan vannak párosítva, azt az opciós képernyőn tudjuk megnézni. Mellesleg ugyanott lehet állást menteni/tölteni, illetve a kapott kódszavakat beírni. A menürendszer egészen jópofa. Tetszett például, ahogy a nehézségi szintet úgy határozhatjuk meg, hogy ólmozatlan, avagy magas oktánszámú benzint töltünk a járgányba.









A SPECIALITÁSOK

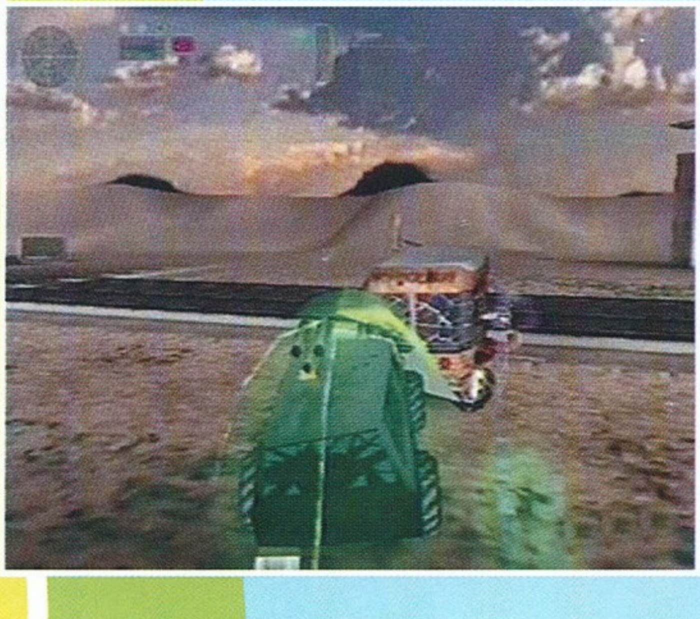
Minden kocsin alapban egy gépágyú van felszerelve ("Z" gomb), amihez menet közben még különböző rakétákat, ágyúkat vehetünk fel – maximum hármat ("R" gomb). A rakéták általában célkövetősek, melyekhez a célpontot az alsó "C"-vel lehet kijelölni. Vannak továbbá a speciális fegyverek, amik szereplőnként változóak. Ezeket a zöld ládákban, illetve szerencsés esetben a kérdőjeles meglepetés-ládákban lehet megtalálni. A speciális fegyverek, mint például Torque esetében a földrengetés, nem rosszak, de némelyik szerintem átkozottul nagy hülyeség – főként az ellenség kezében igen bosszantóak. Gondolok itt például Beezwax méheire, melyek a magasba emelik a kocsinkat, majd ledobják. Méhek dobálják és roncsolják az acélt?! Nagy-nagy baromság ez itten kérem_ Egyre egyébként vigyázzunk: amikor már egy negyedik fegyvert veszünk fel, a használatban lévő eldobódik – nehogy például a speckónkat hajítsuk el! Amiben egy kicsit több a Vigilante 8 a hozzá hasonló akciójátékoknál, az nem más, mint hogy ez egy olyan autós játék, ahol nem csak speciális fegyverek, de még speciális mozdulatok is vannak. A titkos mozdulatok a felvehető fegyverekhez kapcsolódnak. Például ha rakétákkal szerelkeztünk fel, akkor azokat nem csak kilőhetjük, hanem – egy speciális kombinációt beütve – magát az autót kapcsolhatjuk rakéta meghajtásúra. (A kombók egy része titkos, ám egy részük benne van a játék kézikönyvében.) A pályákon elszórva itt-ott fellelhető néhány ideiglenes extra képesség is: a zöld négyzet pajzsot generál, a "Z" betű az ellenfél célkövetős fegyverét zavarja meg, az "X" egy szorzó, amivel a fegyvereink hatásfokát növelhetjük, végül a franciakulccsal menet közben javíttathatunk – ez utóbbi persze nem csak ideiglenes eredményt garantál. Vigyázzunk, mert a fegyvereket és az energiákat az ellenfelek is fel tudják venni!





AZ ÜZEMMÓDOK

Egyjátékos üzemmódban háromféleképpen lehet játszani, melyek közül a Quest móddal indíthatjuk az eddig említett küldetéseket. Az egyes arénákban a továbbjutás egyetlen feltétele, hogy valamennyi ellenfelet likvidáljunk. Mondjuk ha új szereplőket és pályákat akarunk behozni, az sem árt, ha megvédjük/elpusztítjuk a küldetés elsődleges célpontját. Ha ez nem sikerülne, a küldetések bármikor újrajátszhatóak. Amikor végzünk egy pályán, láthatjuk, mennyire voltunk eredményesek. A végeredmény táblázatában két fura kifejezés is helyet kapott, melyek talán magyarázatra szorulnak. A Whammy azt jelenti, hogy egy ellenfelet egy eltérő fegyverrel egyszerre találtunk el, s így sokkal több sérülést okozunk neki. A Total pedig a kivégzések számát mutatja: amikor szétlövünk egy kocsit, de az még nem robban fel, gyorsan eresszünk bele valamilyen speciális fegyverrel, vagy egy speciális mozdulattal!



A további játékmódokat tekintve az Arcade módnál nem csak a szereplőt választhatjuk meg, hanem az arénát is, sőt azt is mi adhatjuk meg, hogy az ellenfelek mennyiszer regenerálódjanak. A Survival mód pedig egy túlélési próba: miután választottunk kocsit és arénát, az ellenfelek végtelenített hullámokban támadnak, s az utolsó csepp vérünkig folyik a küzdelem. Természetesen vannak többjátékos módok is. Két irányítóval párbajokat vívhatunk, illetve szövetkezhetünk is, sőt Quest módba is foghatunk egy csapaton belül. Három vagy négy irányítóval pedig "utolsó emberig" küzdelmeket rendezhetünk, csapatokat alkothatunk, avagy három az egy ellen arányban osztatjuk fel az erőviszonyokat.

ÉRTÉKELÉS

A Vigilant 8 N64 változata nem sok meglepetést okozott: a Super Dreamland 64 nevű bonuszpályát, no meg az opcionális magas felbontást leszámítva megegyezik a PlayStation verzióval. Ez egyfelől jó, hiszen a pályák ezúttal is mozgalmasak: a repülőtemetőben repülők bombáznak, a kősivatagban sziklaomlás fenyeget, a síparadicsomban lavina gurul át az úton, a sivatagon meg egy vonat pöfög át. Tetszett, ahogy a téli fákról leverhetjük a havat, a narancsültetvényen meg a termést – az ilyen apróságokat mindig tudom díjazni. Vagy az is klassz, hogy használhatjuk a sífelvonót – mellesleg az épületeket vizslatva néha titkos helyekre is bukkanhatunk. Szóval grafikailag szép minden: törnek a kocsik, a speciális fegyverekkel akár kisebb krátereket hozhatunk létre, s elég távol ki is rajzol a gép mindent. A fényhatásokat mintha túlságosan is bőkezűen mérték volna – legalábbis Casino Cityben ez volt az érzésem, ahol a városban több tucat fényforrás fátyolosodott be a "kamera" lencséjén. Másfelől viszont nem ártott volna annál az egy bonuszpályánál többet alkotni a PlayStation verzió óta eltelt egy év alatt. Így is mindössze csak 11 arénáról beszélhetünk. Egyjátékos módban az egyszerű küldetésekkel együtt ez nagyon kevés, a multiplayer-rajongóknak meg valószínűleg nem ez a játék lesz a kedvencük. Ahogy mondani szokás: szódával még elmegy a Vigilante 8. Akik cserélgetni szokták a kártyáikat, azoknak megéri kipróbálni, de amúgy egy gyűjtemény örökös tagjaként szerintem hamarosan csak egy drága porfogó válik belőle.

V.Z.

VIGILANTE 8

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1-4 JÁTÉKOS
MENTÉS: MEMORY PAK-RE VAGY KÓDSZÓVAL
RUMBLE PAK

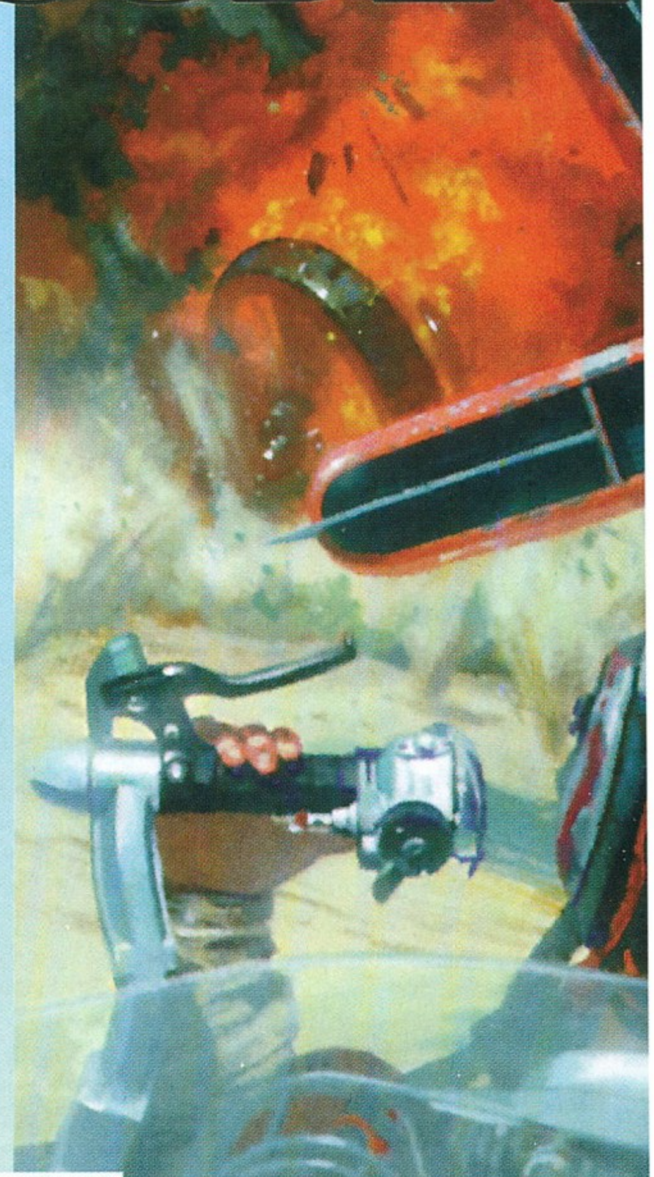
✓ JÓ NAGY ÉS SZÉPEN KIDOLGOZOTT HELYSZÍNEKEN AUTÓKÁZHATUNK
× TÚL EGYSZERŰ JÁTÉK, S TÚL HAMAR VÉGZÜNK VELE

79%

Anakin Skywalker nem éppen hétköznapi kilencéves kisfiú. Olyan képességekkel rendelkezik, mint semelyik más ember. Ő az egyetlen, aki versenybe tud szállni más galaxisok szülötteivel az iszonyú tempójú űrsikló-versenyben. Persze ez nem véletlen, hiszen az Erő vele van...

Noha a legújabb Star Wars mozi bemutatója mifelénk még egy kicsit várat magára, úgy gondolom, már mindenki tudja, miről is szóltam az imént. Köztudomású tény, hogy az Interneten közkézen forog a film illegális másolata, de ha máshonnan nem is, hát az előzetes képsorokból már minden Star Wars-rajongó belekóstolhatott, milyen is egy űrsikló-verseny. Geaorge Lucas álomgyára egy igazi klasszikusra támaszkodott: a Ben Hur legendás szekér-versenyére. Számítógépek segítségével "kicsit" feltuningolták az ókori harci-szekereket, s máris rajthoz állhattak modern gladiátorok. A kétfogatú kocsik elé lovak helyett rakétákat fogtak, mire a megnövekedett sebesség miatt kerekekre már nem is volt szükség. A filmben látható verseny és előkészületei mintegy 15 percét teszik ki a teljes mozinak – mi sem természetesebb, mint hogy ebből egy különálló játékot kellett készíteni. A Racer az első versenyjátéka a LucasArts-nak: a cég tulajdonképpen újoncnak számít e műfajban. Zöldfülűnek azonban távolról sem lehet nevezni, hiszen máris az élvonalba sorolt be!

STAR WARS RACER EPISODE I



A PÁLYÁK

A filmben valójában csak egy versenyről van szó, melyet a gengszterfőnök Jabba védnöksége alatt szoktak megrendezni a már jól ismert Tatooine-on. Szedett-vedett haramiák alkotják a mezőnyt: a helyi alvilág legjobb pilótái mérik össze erejüket, s ennek megfelelően a szabályok elég kötetlenek – nyugodtan lehet lökdösődni, csaló utakat választani. Sőt a játékban az örök favorit, Sebulba még olyanokat is megenged magának, hogy a hajtóműve energiáját lángszóróként hasznosítsa...

Az eredeti egy pálya persze kevés lett volna, szóval kitalálták még további 24-et. Nyolc bolygó toldozott-foldozott pályái alkotják ezt a számot – ahogy haladunk a bajnokságokon, egyre veszélyesebb szakaszokkal bővítik az útvonalakat. A végső cél, hogy eljussunk a filmben is látható Boonta Eve Classic pályára.

Most pedig következzen egy kis kedvcsináló a helyszínekből. A Tatooine-t talán nem is kéne bemutatni: a Skywalkerek szülőföldjén sivatagos utakon, kanyonokban zajlik a küzdelem. A Mon Gazza egy bányászkolóniának ad otthont: hatalmas lánctalpasok és kicsapódó gázok alkotják a helyi látványosságokat. Az Ando Prime bolygó a Hoth-hoz hasonlít – azaz itt is hóval borított táj, befagyott tavak és gleccserek fogadnak minket. Az Aquilaris egy olyan bolygó, melynek felszínét majdnem teljes egészében víz alkotja – kivéve azt a néhány szigetet, ahol a versenyeket is rendezik. Amikor a víz alá ereszkedünk, üvegfalú alagutakban kacskaringózunk. A Malastare bolygót néhány égnek meredő szikla, és a földből kicsapódó metángáz jellemzi. A kedvenc helyszínem az Oovo IV, ezen a börtönkolónián várnak ránk a legérdekesebb kihívások. Lökdösődhetünk egy-egy elforduló zsilipajtó, vagy egy hatalmas fogaskerék előtt, és ami a legérdekesebb: a bázis generátorához közeli folyosókon a súlytalanságot is megtapasztalhatjuk. Itt aztán tényleg repülve folyik a verseny: lebegő szikladarabokat kell megfelelő irányból elkerülnünk, s még majd a generátor energiája is széttépheti a siklónkat. Az Ord Ibannára elsőként a közepes bajnokságon kerülünk: a felhők között lebegő ipari létesítményen valaha gázkitermelés folyt, ám most már csak a versenyzők látogatják. Végül van még a Baroonda, melynek felszínét mocsarak és erdőségek borítják, míg a belsejében élénk vulkanikus tevékenység zajlik.





A HANGÁR

A futamokon – ahogy az az ilyen játékoknál szokás – természetesen pénzt nyerhetünk. Az egyre keményebb pályákhoz egyre jobb siklóra van szükségünk, s itt lép a képbe egy másik filmbéli figura, Watto. A versenyek indítása előtt az ő boltjából szerezhetjük be a szükséges felszerelést (Buy Parts), avagy ha szűkében vagyunk a pénznek, az ő roncstelepéről vásárolhatunk valamennyire elhasznált alkatrészeket (Junkyard). Watto ugyan szó szerint körberepkedi a vevőt, ám az áraiból nem hajlandó engedni. A lecserélendő alkatrészeinket – még ha jó állapotban vannak is – potom pénzért veszi be, az eladó dolgokat meg borsos áron méri. (Hogy mennyit kell fizetnünk, azt mindig a Cost felirat mellett kell megfigyelni.) Az alkatrészek megválasztásához szerencsére nem kell műszaki zseninek lennünk: mindig látható, a siklónak mely tulajdonságán javít az adott dolog. A következő jellemzők vannak felsorolva: úttartás, fordulékonyság, gyorsulás, végsebesség, légfék, hűtés, regenerálódás. Hogy milyen állapotban van a siklónk, azt a Vehicle Upgrades pontnál nézhetjük meg. A Pit Droidok számát érdemes maximumra növelni, mert úgy gyorsabb a javítás.

Magának a siklónak a lecserélésére is van mód, hiszen tulajdonképpen nem csak Anakint választhatjuk pilótának. Vele együtt kezdetben hat figura közül válogathatunk. Közülük mindjárt érdemes Ebe Endocott járgányát is kipróbálni: a frankó úttartása miatt sok pályán jobban beválik, mint Anakiné. A hatos csoportot aztán még tovább bővíthetjük több mint húszas létszámúra (akár még Sebulba irányítását is átvehetjük): történetesen ugyanis majdnem mindegyik pályának van egy favoritja, és ha azt a nagyfőnököt "elkalapáljuk", utána választható lesz.



400 Km/h -

4 méterrel a föld felett

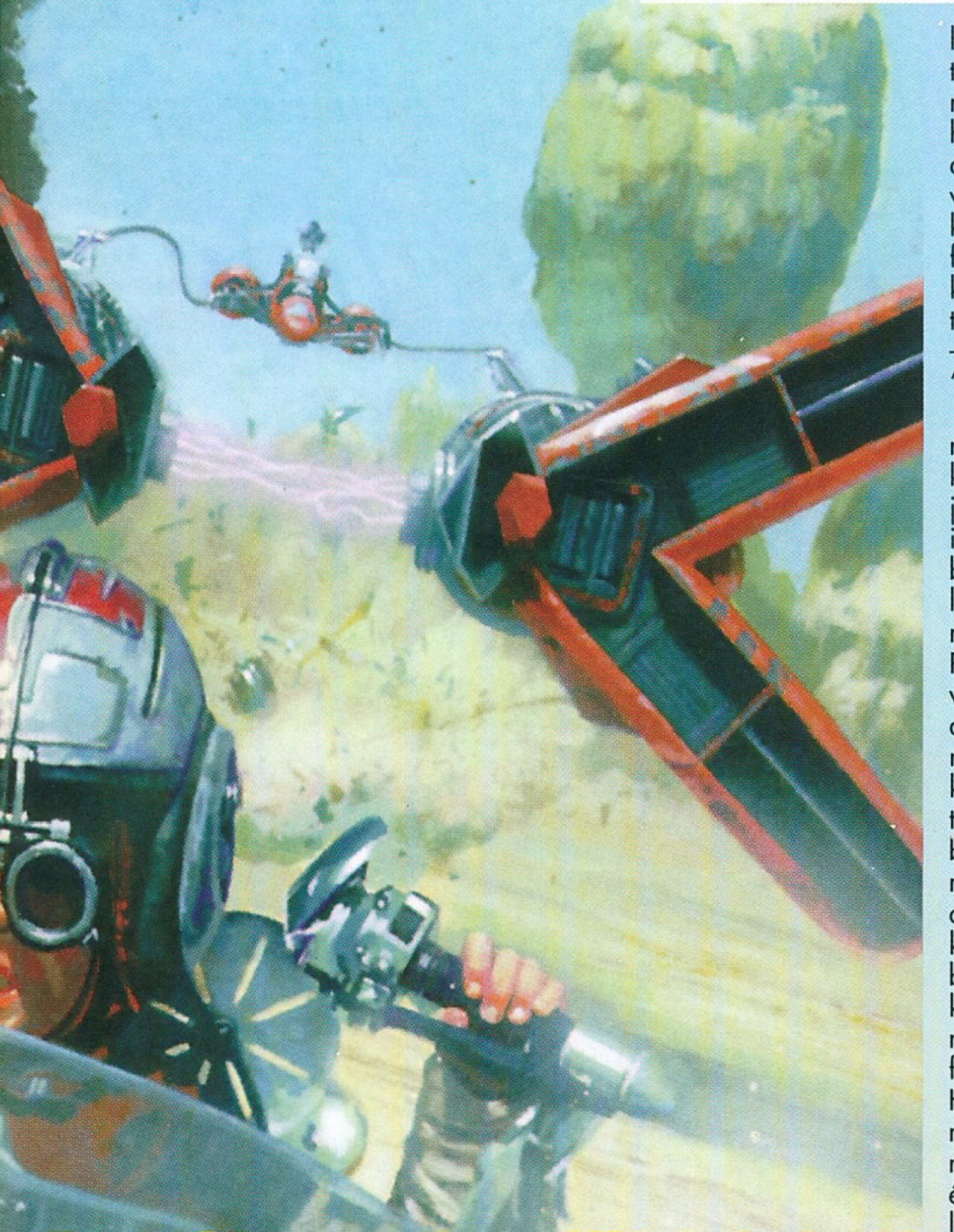
A JÁTÉKMÓDOK

Egy-egy bajnokság (Tournament) 7 futamból áll. A következő versenyosztályok közül választhatunk: Amatőr, Fél-profi, Galaktikus, plusz ha ezeket megnyerjük, a bonusznak tekinthető Ando Prime osztályba is kapunk egy-egy pályát. Ahhoz, hogy egy versenyen továbbjussunk, minimum negyedikként kell befutni. A játék érdekessége, hogy a már lejátszott pályákon bármikor javíthatunk a helyezésünkön, azaz újra játszhatunk velük. Újraversenyezhetünk mondjuk egy adott főnök hajójáért, viszont amire felhívom a figyelmet: pénzt már nem nyerhetünk. Ha tehát a továbbjutás előtt azt látjuk, hogy nem a kellő eredménnyel vágódunk be a célegyenesbe, talán jobb, ha pauzálunk és a verseny újraindítása mellett döntünk. Nem árt gondot fordítani arra is, hogy miként osztjuk el a díjakat. Ezt akkor állíthatjuk be, amikor a pálya nyomvonala kirajzolódik: akár mindent vagy semmi alapra is rakhatjuk, viszont úgy persze muszáj győzni. A Bajnokságokon kívül játszhatunk szabad versenyeket (Free Race) a már meglátogatott pályákon, repkedhetünk egyedül is (Time Attack) csupán a köredmény kedvéért, továbbá van kétjátékos mód is.









CSAPJUNK A RAKÉTÁK KÖZÉ!

A siklók viselkedése nagyon klasszul lett modellezve – amennyire effélé járművek elképzelhetőek, még élethűek is. A kocsi klasszul csapódik a szabadon mozgó két rakéta után, melyeket csupán egy erőtér tart kordában egymás mellett. Gázt adni, illetve fékezni az "A" és a "B" gombokkal lehet, míg nézeteket váltani a felső- és az alsó-"C"-vel. Minél jobb a "motor" hűtése, annál többet tudunk turbózni. Turbózásnál először is le kell szorítani a földhöz a járművet, mire oldalt elkezd töltődni egy piros kijelző. Amikor az maximumra ért, kigyullad egy sárga lámpa, és indítható a turbo meghajtás (elengedve majd azonnal megnyomva a gázt). Extra sebességnél a hajtómű nagyon melegszik, szóval amikor csipog a kijelző, nyomban vissza kell venni normál tempóra, különben kigyullad a gép. A másik fontos manőver a csúsztatás. Az éles kanyarokba a "Z" gombbal csúsztassuk a gépet, ezt követően ugyanis – elengedve a gombot – mintegy "kilőhetünk".

Sérülni több dologtól is lehet; természetesen a leggyakrabban az ütközésektől, illetve attól, ha belénk jönnek. Előfordulhat azonban más is: mondjuk kicsap egy gejzír a földből, mire azonnal lángba borul valamelyik hajtómű, s ugyanez történik, ha Sebulba trükközik velünk. Persze ha már mi vagyunk Sebulbával, mi tehetjük ugyanezt az "R" dupla lenyomásával. (A dupla "R"-rel amúgy oda lehet szólni néhány kedves szót az ellenfeleknek.) A hajtóművek állapotát a bal alsó sarokban lévő kijelző mutatja. Ha valamelyik alkatrész már pirosban van, azonnal javítani kell, különben a rakéta bármelyik pillanatban felrobbanhat, nem szólva arról, hogy miközben füstöl a motor, elhúz a jármű. Menet közben javítani az "R" folyamatos nyomva tartásával lehet. Ha netán az igyekezetünk ellenére mégis "elveszítjük" az egyik hajtóművet, pörögve csapódunk a földbe, és persze egy új gép szállítása súlyos időveszteséget jelent...

CSÚCS EZ AZ ÉRZÉS

A végső értékelésnél annyit előrebocsáthatok: a LucasArts most már a versenyjátékok terén is a legjobbak közé iratkozott fel. Csinálhattak volna egy szimpla WipeOut utánzatot, ám ehelyett – amit csak helyeselni tudok – ragaszkodtak a filmben látottakhoz: hanyagolták a divatos felvehető fegyvereket, és a pályákra koncentráltak. A 25 pálya teli van a legváltozatosabb módon elosztott ugratókkal, folyosókkal, alagutakkal. Hol zárt térben, hol nyílt terepen zajlik a verseny – ez utóbbiaknál külön elismerésre méltó, hogy alig van ködeffektus, azaz már messziről látni, merre kell menni, s hogyan vezet tovább az út. Néha egészen sajátságos eseményeknek lehetünk tanúi: az egyik pályát például földrengés szakítja ketté, máshol meg azért esik nehezünkre az útra figyelni, mert a magasban egy gigantikus űrhajó manőverezik. A készítők szemlátomást sokat adtak a minőségre. Hogy csak néhány grafikai effektust említsek meg: a nap szinte elvakít minket, a sötét folyosókon meg a saját hajtóművünk világítja meg a falakat. Magának a siklónak is profi a kivitelezése (állítólag ugyanazt az engine-t használták hozzájuk, mint a filmben): érdemes belső nézetre váltani, ahonnan még jobban látni, hogy a rakétákon minden egyes terelőlap úgy nyílik/záródik, ahogy annak lennie kell. Legfeljebb a hangok és a zenék szegényesek egy kicsit – például verseny közben alig szól zene. Igaz, a Rogue Squadronnal e tekintetben talán már túlságosan is elkényeztettek bennünket.

Egy biztos: a Star Wars nevével fémjelezve egy középszerű játék is biztos siker lett volna. Azonban szerencsére a LucasArts-nál nem aprózták el a dolgot. A Racer egy igazi száguldós program: a szép sima képfrissítésnek, no meg a csodás terepnek köszönhetően néha tényleg az lehet az érzésünk, hogy a hangsebességet súroljuk. Márpedig ez nagyon király érzés!

V.Z.

STAR WARS EPISODE 1 - RACER

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1-2 JÁTÉKOS
MENTÉS: ELEMES MEMÓRIÁBA
RUMBLE PAK

✓ A REMEK PÁLYÁK FEGYVEREK NÉLKÜL IS SZUPER IZGALMASAK
× NÉHÁNY AKADÁLY - MINT A BEZÁRÓDÓ AJTÓK - TÚL KISZÁMÍTHATATLANOK

94%

MINI MASINÁK HÁBORÚJA

Keresztülbukdácsoltam a gördeszkán, átcsusszantam a szék alatt, majd felkaptattam a vasalódeszkán, és már ott is voltam a célnál: az asztal tetején. A szobámban megszokott általános "rendet" tekintve mindez történhetett volna akár a valóságban is (miközben mondjuk az N64 irányítóját ke-



resem), ám mindössze annyiról van szó, hogy végre-valahára megérkezett N64-re is a Micro Machines. Hogy mik is azok a "mikro masinériák", azt aligha kell magyaráznom. Az öreg játékosok még jól emlékezhetnek rájuk a SNES-es vagy MegaDrive-os korszakukból, az ifjabbak pedig ha máshol nem, hát bazárok kirakataiban láthatták már a Micro Machines márkajelzést. Ez utóbbi dologgal bizonyos apró műanyagautókra célzok, melyek – jó esetben – Amerikából származnak, ott ugyanis egy ugyanolyan jól csengő név ez, mint mifelénk a Matchbox. A kis autók annak idején több felülnézetes videojátékban is szerepet kaptak, s száguldozhattunk velük egy konyhaasztalon, avagy egy műhely szerszámai között, s sorolhatnám még tovább az átlagos háztartásokban megszokott egyéb helyszíneket. Látszólag gyerekség az egész, de ha belegondolunk: a cím a Codemasters egyik legsikeresebb sorozatává nőtte ki magát, szóval nem csak a legfiatalabbaknak vált kedvencévé. Az apró járművek legutóbb PlayStation-ön bukkantak fel, s okoztak nem kis feltűnést a Micro Machines V3-ban. A szenzáció ott volt a dologban, hogy bár a játék megmaradt egy felülnézetes autóversenynek, a rajzolt pályákat a készítők igen hatásos 3D-s helyszínekre cserélték le. Amikor a padlón furikázunk, szinte nekiütközik az orrunknak az elsuhanó szék támlája, amikor meg az asztal sarkán elvétjük a kanyart, együtt zuhanunk az autóval a "szédítő mélységbe".



A VÁLTOZÁS SZELLŐJE

Hát kérem a Micro Machines 64 Turbo kézhezvételével az egyszeri Nintendo-fan egyfelől örülhet, hogy az eddigi legszebb kivitelben játszadozhat a kisautókkal, másfelől viszont bosszankodhat, hogy semmivel sem kapott többet, mint a PlayStation-ös haver, akinél viszont már talán be is fedte a por a két éves játékot. (Már a PC-s változat is egy éve kinn van a piacon – a Codemasters nagyon későn kapcsolt rá az N64-es fejlesztésre.) A 48 pálya egy az egyben került átkonvertálásra: tulajdonképpen nem is értem, miért változtatták át a címet V3-ról 64 Turbora. Pontosabban tudom az okokat, amiket mindjárt ismertetek is, de inkább mindenki maga döntse el, jogos-e a névváltozás.

Tartalmilag nincs eltérés, bár ez részben érthető, hiszen a V3-ban már annyi üzemmódot halmoztak fel, aminél többet én sem tudnék most hirtelenjében kiötleni. Sajnos egy negatív élményről viszont beszámolhatok: a tanulóvezetőknek fenntartott iskolát hiába kerestem. Lehet, hogy nem fért rá az oktatólány digitalizált szövege a kártyára?

Az igazi előrelépést az irányításnál tapasztalhatjuk. Két éve ugyebár még csak digitális irányító létezett a PlayStationhöz, pedig az analóg stick ehhez a játékhoz nagyon elkél. A Micro Machines-nek egyetlen része sem tartozott a "könnyű menet" kategóriába: az iszonyúan gyors tempó miatt egyetlen elhibázott gombnyomás is végzetes volt. A 64 Turbo analóg irányításával viszont egészen apró irányváltoztatásokat is könnyen kivitelezhetünk, ami felettébb hasznos, amikor például egy vonalzó-hídra kell halál pontosan ráhajtanunk. A sebességnél maradva pedig elérkeztünk a legfontosabb mozzanathoz: az ún. Turbo fokozat kiválasztásához. Ez az ötös skála a több résztvevős versenyeknél jön elő: az egyes fokozatai között alig van ugyan különbség, ám azért érezhetően le lehet venni a gyorsaságból, avagy a legprofibbak még rátehetnek egy vagy két lapáttal.



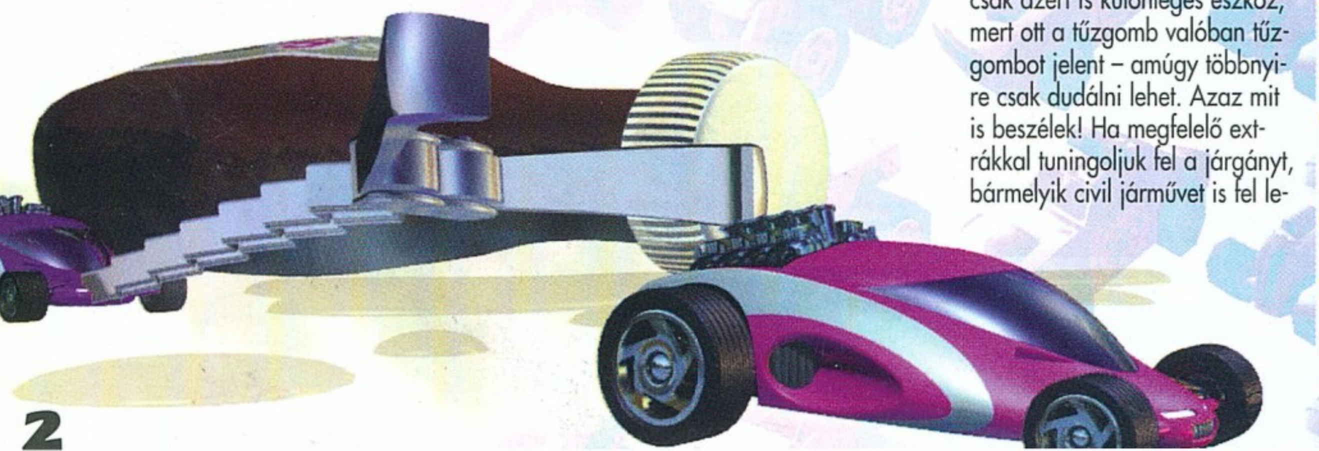




EGY ÚJSZÜLÖTTNEK MINDEN VICC ÚJ

Miközben belemélyedtem itt a változások ecsetelésébe, majdnem megfeledkeztem azokról, akik esetleg nem követik annyira pontosan a videojátékok történelmét. Szóval akkor vegyük sorra, miről is szól a játék! Összesen 32 féle kis járművel száguldhatunk a virtuális lakásunk, illetve annak környezetének különböző pontjain. Direkt említem a "jármű" meghatározást, ugyanis azon túlmenően, hogy versenyautókkal róhatjuk a köröket, néha bepattanhatunk mondjuk egy tankba is, avagy ha a terep viszontagságai úgy kívánják, motorcsónakba vagy légpárnás hajóba is. A tank már csak azért is különleges eszköz, mert ott a tűzgomb valóban tűzgombot jelent – amúgy többnyire csak dudálni lehet. Azaz mit is beszélek! Ha megfelelő extrákkal tuningoljuk fel a járgányt, bármelyik civil járművet is fel lehet fegyverezni, méghozzá nem is akármilyen dolgokkal! Csak az a bökkenő, hogy a kis szeretetcsomagok felvételéhez elöl kell járnunk, különben mások happolják el őket előlünk, és az nagyon kellemetlen tud lenni... Mennyivel jobb, ha mi lődözzük a rakétákat, s a mi autónk szórja az aknákat. Aztán van jópofa erőtér, amivel igencsak nagyot taszajthatunk a mellettünk haladón – főleg, ha éppen egy asztal szélén járunk. A kémiai laborban meg lángcsóvává alakulhatunk, s szimplán elporlaszthatjuk azokat, akik belénk merészelnek jönni. A legszemetebb eszközöket pedig még nem is említettem! Van egy olyan kar, amivel szemtelen módon magunk mögé húzathatjuk a megelőzni kívánt ellenfelet. Vagy még nagyobb kiszúrás a kalapács, amivel ízzé-porrá zúzhatjuk az előttünk haladót...

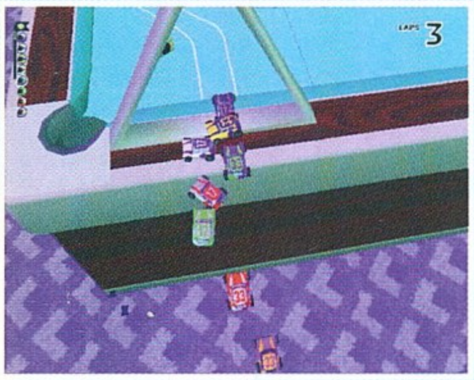
A helyszínek szintén nem semmik! Versenyezhetünk kémcsövek között, konyhaasztalon, étteremben, iskolában, biliárdasztalon, vízmedencében és annak a partján – s ezek mindegyikénél van valami helyi "sajátosság". Ilyen például a desztilláló felszerelés a laborban, melyet liftként használnak a versenyzők. A terep adottságainak megfelelően az utak mondjuk borsószemekből, vagy kekszből vannak kikövezve, pontosabban kiszegélyközve, mely szegélyeken ugyan át lehet haladni, de ha ezt megtesszük, könnyen beleüt-





közhetünk bármilyen útmenti tárgyba. Ez azért kényes dolog, mert ha túlságosan letérünk az útról (ergo levágunk belőle), a program szépen felrobbantja a járművünket – nehogy bárki is csalásra gondoljon. A keményebb pályáknak minden zugát ismerni kell, különben olyan alattomos csapdáknak válhatunk áldozatául, mint mondjuk egy mágnes, vagy a kellemetlenül csúszós tej-tócsa. A pályák előtt egyébként ikonok készítenek elő minket az adott helyszín legjellemzőbb veszélyeire: úgymint híd, béka, göröngyös út, rámpa, veszélyes mélység, háziállat, víz, alagút, tudományos kísérlet, gyors szakasz, komp, veszélyes kanyar, olajfolt, mágnes.





A LEHETŐSÉGEK TÁRHÁZA

A játék főmenüje eleve úgy van kialakítva, hogy azonnal kocsiba kell szállnunk. Az úthálózat elágazásai jelentik a választható opciókat, melyek közül alapbeállításnál nyomban az egyjátékos üzemmódokhoz gurulunk. Az egyes autókat eltérő karakterek fogják irányítani: nyolc figura közül választhatjuk ki a sajátunkat. A cél tehát, hogy minden futam után a kedvencünk üdvözlő-animációja bukkanjon fel minden futam után. (Hogy melyiküket választjuk, az amúgy nincs hatással az autó viselkedésére, szóval ezzel az alkotók inkább csak karakterisztikusabbá akarták tenni a versenyzőket.) Az emberünknek új nevet adhatunk, ha pedig karriert akarunk vele csinálni, az adatait elmenthetjük a memóriakártyánkra. A patronált karaktert később a "load" ikonnal hívhatjuk vissza. A program nyilvántartja mennyit versenyzett, abból mennyit nyert, és főként hogy mennyi jutalomautót gyűjtött már be.

Az egyjátékos módon belül négy lehetőségünk van. A Head to Head-del párbajok formájában rendezhetünk bajnokságokat, melyek pontozásos rendszerrel zajlanak. Három nehézségi szint választható, melyek persze más-más (egyre nehezebb) pályákból állnak. A versenyeken mindkét játékos négy-négy ponttal indul. Ezeket jelképezik a színes lámpák az oldalsó kijelzőn: aki lemarad a képernyőről, az a másik javára kénytelen átadni egy pontot. Aki végül mind a nyolc pontot birtokolja, avagy fölényben van a szükséges körök megtétele után, az lesz a nyerő. Amennyiben nincs győztes a futam végéig, hosszabbításra kerül sor "hirtelen halál" alapon. A program életeket számol, szóval vigyázat: ha kiesünk egy életünk elveszik, egy teljes bajnokság lejátszásához pedig csupán három életet kapunk! A Challenge módnál ugyanezek a pályák várnak ránk, csakhogy a futamok egészen más szisztéma alapján zajlanak. Öt versenyző méri össze a tudását, s teljesen mindegy, ha esetleg lemaradunk – csupán az nagyon fontos, hogy a legvégén elsőként érjünk célba. A továbbjutáshoz ugyan elég a második hely is (a döntő kivételével), ám ha győzünk, jutalomjárgányokat szerezhetünk, illetve a már meglévőket fejleszthetjük magasabb szintre. Ilyen járgányokat egyébként nem csak itt, hanem a többi üzemmódokban is szerezhetünk – már amennyiben eredményesek voltunk. Bár a járműveket a program társítja az egyes pályákhoz, így a jutalomgépeknek látszólag nem sok értelmük van, de azért persze akad olyan üzemmód, ahol használhatjuk őket. A Time Trial Challenge még mindig egyfajta bajnokság: az előzőekhez hasonlóan három nehézségi szint van. A továbbjutás egyetlen feltétele, hogy egy előre kitűzött időn belül végezzünk a 3 körrel. Amennyiben a már bejárt pályák közül szabadon válogatva akarunk idő elleni futamokat menni, úgy a Time Trial Single Race-t kell választanunk.



Mint a korábbi Micro Machines játékoknál, ezúttal is a program talán legnívósabb része a multiplayer játék. Alapvetően ketten vagy négyen lehet egymás ellen küzdeni, de ha a Team módot választjuk, 2-2 fős csapatokat is alkothatunk – persze mindezekhez megfelelő számú irányító szükséges. S ha mindez még nem lenne elég, további többjátékos módok közül válogathatunk a Party Play-nél! Rendezhetünk a legjobb időért folyó futamokat, illetve kupákat akár nyolcan is, egymásnak adva át az irányítót. Ha pedig már mindenkinek van egy kisebb gépkocsiparkja, elkezdhetünk fogadásokat kötni a Keepsies móddal, ahol a megszerzett autóinkat tehetjük fel tétnek. Van aztán még a kieséses rendszerű Knockout játéktípus, és végül a Pad Share, ami azt hiszem, a Micro Machines legegyedülállóbb vonása. Ezzel ugyanis minden kiadás nélkül megduplázhatjuk az irányítóink számát: igaz egy kicsit közel kell húzódnia egymáshoz két játékosnak, de így aztán végül két irányítóval négy ember küzdhet egyszerre.

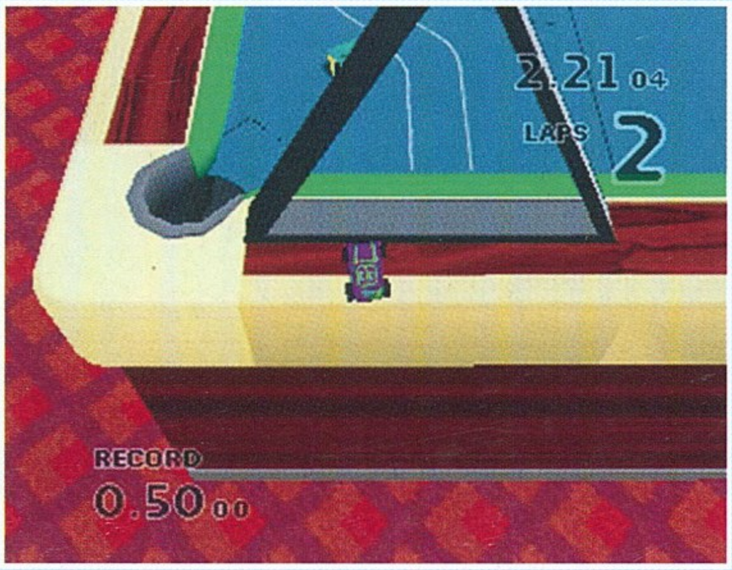
Nem tettem említést még a Stats menüről, ami az egyjátékos módoktól balra van. Nos, ez az opció főképpen a statisztikák átböngészésére hivatott, de azért itt is megbújik egy üzemmód: a Test Drive. Ez afféle tesztlehetőség a begyűjtött járművek részére.

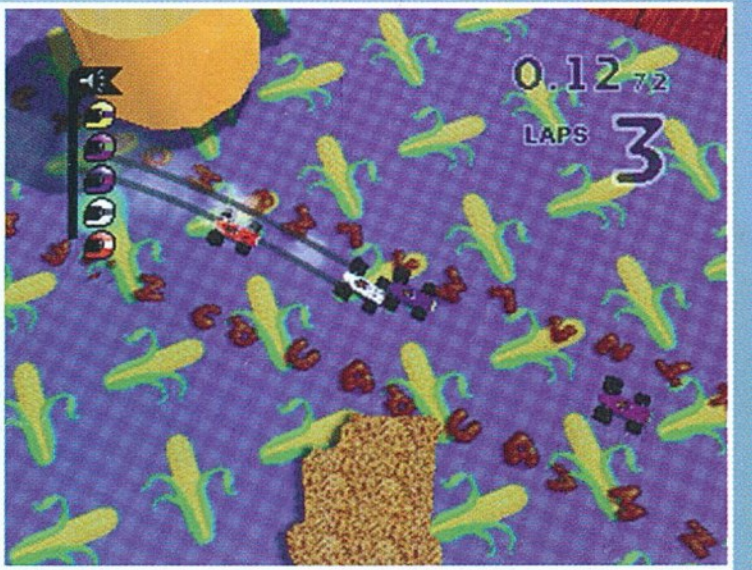
AZ ÉRTÉKELŐ

A cikk elején már eléggé hangot adtam negatív véleményemnek a konverzió kevés N64-es specialitása miatt, úgyhogy azon túlmenően most már nem akarok rosszat mondani a játékról. Aki még nem játszotta "rongyosra" az anyagot valamelyik PlayStation-ös havernél, az bátran szerezze meg! A grafika nagyon megnyerő: a filterezésnek, no meg az olyan effektusoknak köszönhetően, mint a fénylő biliárdgolyók még szebb is, mint PlayStation-ön – ráadásul több a tereptárgy is.

A háttereket – ahogy már a korábbi változatokban is – olyan figyelmességek teszik még feledhetetlenebbé, mint a zümmögő dongó a fűben, vagy a víz felett lebegő szitakötő. Meglepő módon számomra úgy tűnt, hogy a háttérzajok szegényesebbek, ugyanakkor interaktív hanghatásokból több van. Nekimegyünk például a pihenő macskának, mire az fújni kezd, vagy odaütjük az autót egy mobiltelefonnak, és a telefon vonalat ad. Az apróságokon tehát szemlátomást továbbfinomítottak – igaz, a borzalmas zene ebben a tekintetben a kivételek közé tartozik...

V.Z.





MICRO MACHINES 64 TURBO

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA

1-8 JÁTÉKOS
METÉS: MEMORY PAK-RE
RUMBLE PAK

✓ IGAZI MULTIPLAYER KLASSZIKUS AKÁR 8 JÁTÉKOS RÉSZÉRE!
× SZINTE SEMMI PLUSZ, AMI A KÉT ÉVES KÉSÉST ELLENSÚLYOZNÁ

85%

Emberek, megtáltosodtatok! A Csevegő IQ-ja az egekbe szökött (a főszerkesztőé már régóta ott van). Merem állítani, hogy soha ennyi király levelet még nem kaptam, csupa új témák, gratulációk, dicséretek, fikázás alig, minimális anyázás – örült is a muter, amikor mondtam neki, hogy csak 18 levélben emlegetik fel kétes foglalkozását. Ez jól esett, köszönöm mindenkinek! Szintén köszönöm azon olvasóink jelentkezését, akik Star Wars figura ügyben nyújtottak – számomra – felbecsülhetetlen segítséget (azért még hiányzik egy pár figura, lehet jelentkezni!). Végül köszönöm STZ-nek Győrből a Bleem! Emulátort.

Remélem, hogy a nyári összevont szám két oldalas Csevegője minden levelezési-rovat rajongó ízlését kielégíti majd. Bizonyára egyből feltűnt nektek a Csevegő illusztrációja, ez az enyhén szólva is gusztusos leányzó. Kíváncsiak vagytok rá, hogy miként került be? Lássuk hát egy kedves hölgy olvasónk elkeseredett segélykiáltását...

VÁROM A PÁROM

Szia Martin! Szilvi vagyok, 24 éves, és talán el sem hiszed, de lány létemre imádom a PlayStation és N64 játékokat. Az a problémám, hogy nem találok egy olyan normális, hozzám illő srácot, akivel jókat tudnék játszani, éjszakákon át Tekken 3-azni, vagy irtani a Birodalmiakat a Rogue Squadron-ban. Küldök egy képet magamról, amit szeretném, ha betennél a Csevegőbe. Ha valakinek esetleg megtetszenék – amit kétlek – és te is úgy érzed, hogy normális az illető – mert bízok az ízlésedben – akkor továbbítsd a levelét nekem. Kérlek, hogy csak rendes, belevaló srácok irományait küldd el! Puszika, Szilvi.

Szilvia, a legjobb helyre küldted leveled és a képet. Nincs még egy olyan újság Magyarországon, amit több normális, rendes és belevaló srác olvasna, mint az 576 Konzolt! Ugye, Urak? Most ünnepélyesen felszólítok mindenkit – aki a kép láttán úgy érzi, hogy társa tudna lenni ennek a kedves teremtésnek – hogy írja meg, miért ő az ideális partner. De aztán szépeket írjatok, meggyőzően, mert én döntöm el, hogy továbbmegy-e a levél, vagy nem!

A HÓNAP LEVELE

Üdv, Martin, 576 Konzol Team! Éppen kezembe akadt az ehavi (májusi) szám és pont ezzel kapcsolatban írok nektek. Hová lett ez a Világ? Elkezdtél NTSC-s játékokat tesztelni, ami csak hónapok múlva érkezik be Magyarországba? Vegyük például a Driver-t. Mikor is, márciusban letesztelted. Azóta a PSX tulajdonosok 95%-a arra a játékra vár. És nem jön. Nem akarok érvelni az angol újságokkal, de kénytelen vagyok. Ha felütöd a májusi Offical U.K. PSX Magazin-t halomnyi játékot találsz benne ami nagyon jó és megérne egy-két oldalt. De Te azt írtad, hogy nincs miről írnod. Meg szerinted érdemes egy 28 (nevetségesen kevés) oldalas újságból 5 oldalt elvenni egy N64-es játékra? Ezt én nem értem. Nem kéne játékokat 3 hónappal a megjelenése előtt tesztelni. Semmire nem jó. Ha meg nem tudod miről írjál, üssél fel egy angol magazint, mert a májusi számban már ott figyel a Croc 2, és még sok klassz játék. Nem csak én kínlódom ezzel a problémával, úgyhogy szeretnék egy válaszlevelet, vagy a Csevegőben egy kis helyet kapni. Üdvözlettel: Gergely Norbert, Budapest.

Na, Gergő, most majdnem szereztél magadnak egy ellenséget, személyemben. Gondoltam, hogy kiosztalak, mint ahogy azt szoktam, de aztán úgy döntöttem, hogy a nyári kánikulára való tekintettel – izzadok, mint marha a vágóhídon – barátira veszem a hangsúlyt. Engedd meg, hogy először leveled második felére reagáljak. Felütöttem a májusi OUKPM-t, itt van előttem, lássuk:

– A "Primal Screen" rovatban, amelyben olyan játékokról írnak, amiről maximum képeik meg fejlesztő-információik vannak, három játék van. Gran Turismo 2, Rally Masters, Saboteur. Nos, ez a rovat a Híreinknek felel meg, és erről a három játékról már mi is írtunk. Mindháromról.

– A "Preplay" rovatban hat játékuk van. Ha esetleg nem lenne tiszta, ez az ő Előzetes rovatuk. Ide teszik be azokat a játékokat, amelyikről már játszható demójuk van. Ilyen annak idején – az elején – nálunk is volt, de sok olvasó kérésére elhagytuk. Rájöttem, hogy szerintem is hülyeség egy játékról háromszor (Hírek, Előzetes, Teszt) írni. A 6 játék közül az UMJ Lammy és a Croc 2 már volt nálunk is a hírekben, az Anna K Tennis-t már teszteltük, a Syphon és a Puma ebben a számban van. Egyedül a YoYo Puzzle park maradt ki, mert nekem abból a cég nem küldött semmit, csak pár képet. Ráadásul baromság.

– Oké, most jön a lényeg, a "Playtest" rovatuk. Itt 14 játékról írnak teszt formájában. Ebből 8-ról mi is írtunk, hármat még nem kaptunk meg (Gex Deep Cover, Warzone 2100, Diver's Dream), a többi megvan, de olyan gyenge játékok, hogy nem vagyok hajlandó írni róluk (a két hokira gondolok). Marad egy játék, a Darkstalkers 3, ami három hónapja itt porosodik a polcomon, de tudom, hogy a 2D-s, bunyós játékokat már senki sem karmolja, ezért eddig nem tettem be. Neked viszont azt ajánlom, nézd meg azt, hogy az 576 Konzol hány esetben előzte meg az angol magazint, és hány esetben időzítette tökéletesre egy-egy játék és az aktuális teszt megjelenését!

Na, most akkor mondd meg Gergő, hogy hol az a halom játék, ami megérne két oldalt, és mi nem foglalkoztunk velük? A Croc 2-t emlegeted – ez a játék még nem létezik. Nincs kész, nincs kiadva. (A Parasite Eve legalább már NTSC verzióban hozzáférhető.) Az angol újságnak ugyan az van meg a Croc 2-ből, ami nekem: egy olyan CD, amin szép képek vannak. Azt akarod, hogy ezentúl visszahozzam az Előzetes rovatot csak azért, hogy 10-20 kép alapján egy fél oldalt hazudjak egy olyan játékról, amit mozgás közben még senki sem látott? Hidd el, hogy ha létezik jó viszony magyar főszerkesztő és angol PR menedzser között, akkor ez megvan köztem és az Electronic Art-os kislány között. És ha lenne Croc 2 játszható demója, elküldte volna nekem. A Driver téma. Amikor leteszteltem a játékot, még csak egy demóm volt, de mint azt már akkor is írtam, egy-két napon belülre ígérték a teljes verziót. De aztán a GT-nél különböző pénzügyi problémák jelentek meg, és eltolták az ÖSSZES játékuk megjelenését. PSX-re is, N64-re is. Az angol újságok ugyanúgy címoldalon hozták a Driver-t, és ők is megszívták. Sőt, az N64 magazinok meg a Duke : Zero Hour-t szívták meg. Ez nem a mi hibánk, hanem a cégé. Végül az NTSC. Sajnos vagy szerencsére, de az NTSC-s játékok 70%-a megjelenés után 2 héttel itt van az országban, és rögtön el is terjednek a feketepiacon. Én ezt az újságot a játékosoknak készítem, és ha ők az NTSC játékokról akarnak olvasni, akkor arról is fogok írni. Végül az 5 oldal N64. Az az 5 oldal valójában 6, és ha esetleg nem tűnt volna fel, az 576 Konzol egyben N64 újság is. Sőt, ahogy hallottam, az idei E3 kiállításon veszettül jó N64 játékokat mutattak be, tehát elképzelhető, hogy ezentúl még több Nintendós anyagról fogunk írni.

Mérges vagyok rád, de mivel nem vagy itt a közelben, csak "távolról" tudlak megbüntetni. Küldök neked egy eredeti, fél méteres, szivacsból készült sárga villámot, amit a Disney Hercules játékához kaptam ajándékba. Ha megkaptad, vágd agyon magad vele! (Mivel a címedet nem tudom, kérlek írd meg egy e-mailben.)

LEVÉL A JÖVŐBŐL

Hello Martin! Másodsorban azért írok, mert szeretném elmondani, hogy kitűnőre sikerült a Konzol duplaszáma! A két oldalas Csevegő tuti, a poszter szintén állat. Nekem személy szerint a Star Wars része tetszik jobban... Meg azért a játék kínálatra sem lehet panasz, hisz a Star Wars: Episode 1 és a Street Fighter Alpha 3 nem semmi progi. Tehát jó volt és kész.

Elsősorban pedig azért írok, mert egy NAGY-NAGY kérésem lenne hozzád. Szeretnélek megkérni, hogy nézz szét légyszi a szerkesztőségben, hátha akad még egy Dreamcast kazi. Ha van, akkor légyszi küldd el nekem. Címem: blablabla, blablabla, blablabla.

Tudom, hogy ez nem kívánságműsor, de nagyon szépen szeretnélek megkérni, hogy segíts. A két hónappal ezelőtti Csevegőben az egyik srác megkapta A HÓNAP LEVELE kitüntető címet és a jutalma ez a kazi volt. Ez ugyan nem a HÓNAP LEVELE, de egy biztos: ez a HOLNAP LEVELE! Ha nem tudsz küldeni, akkor nekem az is jó, ha megadod a címét a fent említett úrnak és én megpróbálok vele megegyezni. A Dreamcast téma engem személy szerint nagyon érdekel. Ha hiszed, ha nem, volt olyan éjszaka, amikor nem tudtam aludni. Nem tudom, hogy ismered-e az érzést némi Star Wars figura kapcsán, de elmondhatom, hogy rossz érzés. Álmos vagyok, és mégse sikerül elaludni. Egyébként szétnéztem a házunkban, de nincs egy szál Star Wars figurám se. Sőt, unokahúgomat is megkértem, hogy nézzen szét a házukban, unokabátyámnál meg kérés nélkül néztem szét, de semmi. Én sajna nem tudok segíteni rajtad, pedig szeretnék.

Visszatérve a kérésemre, ez most számodra biztos pofátlanságnak tűnik, de hidd el nem azért kérem, mert pofátlan vagyok. Csak ne rakd be a Csevegőbe, hogy Te ilyen leveleket kapsz marékszámra...SEGÍTS KÉRLEK! ROLANDorDC

Amikor megjött ez az e-mail, először nem hittem a szememnek. Honnan tudja ez a pali, hogy mi lesz az összevont számban? Ki a fene szórakozik velem? Aztán egy jót röhögtem. A levélen is, meg a félreértésen is. A múltkori srác ugyanis nem Dreamcast (DC) kazettát nyert, hanem Dino Crisis (DC) kazettát. Dreamcast videónk nincs. Ha lesz küldjük! (Te meg esetleg, ha imígyen előre tudod a jövőt, esetleg elsuttognád nekem a jövő heti lottószámokat?) De ez még mind semmi a következő félreértéshez képest...

Hello Martin! Mikor elolvastam az 576 Konzol áprilisi számában a csevegőt, nagyon felment a pumpa amikor elolvastam az "azértsemárulomelanevem, ésacímem" levelét! Hogyan lehet valaki ennyire Magyar népművészeti agyagedény köcsög? Megveszi a Playstation Officialt, utána meg a Konzolt és elkezdi kritizálni az újságot. Egyébként a Playstation Officialt használhatná WC-papírnak. őszintén én is megvettem egyszer, de abból a 200 oldalból minimum 100 oldal hirdetés, aminek semmi köze a Playstationhöz. Az is jó, ha van demo CD, de semmit se nyer vele. Különben az angolok még csoda, hogy könnyebben csinálnak ennyi oldalt, meg demo CD mivel több pénzük van. Ha meg nem tud angolul, akkor meg minek veszi az újságot? A tesztelők is mindent megtesznek azért, hogy 3 hét alatt pl.:10 játékot teszteljenek, vagy végigvigyenek. Kíváncsi lennék 3 hét alatt mire jutna a kis névtelen, mert szerintem egy oldalt sem tudna írni egy játékról sem az biztos. Martin, egyet szeretnék kérdezni tőled, hogy Zalaegerszegre, miért ilyen későn érkeznek az újságok: pl.: az áprilisi számot május 5.-én vettem meg, mert ekkor volt az árusnál? Reménykedem levelem berakod az újságba, talán elolvassa az a tudatlan, még a nevét sem tudja leírni. Bende Krisztián, Zalaegerszeg

Ehh, hát hogy is mondjam. Asszem te nem tartozol a "körültekintő" olvasók táborába. Jól esik, hogy megvédsz minket, de – nagyon enyhén szólva – egy icipicit elkerülte a figyelmedet valami. Rád bízom, hogy derítsd ki, mi! Az újság azért késik nálatok, mert lassan ér oda a szétosztó teherautó. Legalábbis ennél jobb ötletem nincs!

Hello Martin! Én egy 29 éves srác vagyok. Minden hónapban megveszem a Konzolt, és nagyon szeretem. A leírások nagyon jók, szépek a képek, az előzetes és a csevegő is szuper. Mindig a Ti véleményetek alapján szoktam vásárolni játékot és eddig nem csalódtam bennetek. Szeretném a segítségedet kérni. Van nekem egy régi játékom a Broken Helix. Németül van és egy mukkot sem értek belőle. Van róla leírásod? Vagy tudod mi a lényege? Kérlek segíts, ha tudsz! Volna egy kérdésem is. Lesz-e a közeljövőben szinkronizált játék, vagy magyarul feliratozott? Gondolok itt elsősorban az RPG játékokra. Még egyszer köszönöm! Tisztelettel: Duka László, Sóskút.

Laca, sajnos Broken Helix témában csak annyit tudok segíteni, hogy nézz el az Interneten a www.gamefaqs.com helyre, ott minden PSX játék leírását megtalálod. Szerintem magyarosított játék egyelőre nem lesz – lehet, hogy addig jó nekünk!

Hello Martin és a Konzol csapat! Nem akarok elfoglalni sok helyet a csevegő oldalán, ezért csak pár kérdésem lenne:

1., A Dragon Ball Z '96-os játék a Ban Dai-tól. Akkor miért nem jelent meg a PAL verzió?

2., Miért gyűjt az 576 Konzol Star Wars cuccokat?

3., A Final Fantasy Tactics mikor jelenik meg?

4., Mivel nektek biztos megvan, áruljátok el, mi lesz, ha összegyűlik a 12 kő?



5., A PSX2-höz jók lesznek az eddigi tartozékok?

Még annyit, hogy az újságotok egyre jobb, Mr. X.Y. rajza pedig nagyon frankó. További jót kíván: Kis Dániel, Székkutas

Akkor jöjjenek a válaszok:

1-Valaki, vagy valakik úgy gondolták – gondolom közeli rokonságban állnak azokkal, akik az RTL KLUB műsoráról levetették a Dragonball sorozatot – hogy ennek a játéknak Európában nem lenne sikere. Viccet félre – állítólag a nyáron végre megjelenik!

2-Az 576 tulajdonosa, Balogh Zsolt, az új SW cuccokat gyűjti. Én – Martin – a régi cuccokat gyűjtöm. Végül lesz egy üzletünk a most épülő West End bevásárlóközpontban, ahol lesz egy bazi nagy SW kirakat, és abba is kellenek a cuccok. Tudod, életképek, meg jelenetek a filmekből figurákkal.

3-Szerintem nem lesz PAL verzió belőle. Sajnos.

4-Nem gyűjtöttem még össze mindet.

5-Úgy tudjuk, hogy MINDEN jó lesz hozzá! Ez azért valószínű, mert a játékok is futnak majd rajta!

Sziasztok! Kőszegi András vagyok és nagyon szeretnék bekerülni a Konzol Csevegő rovatába. Még soha nem írtam nektek, de régóta veszem és olvasom az újságot, és meg kell hogy mondjam szuper jók a cikkek, játékok és az egész tartalom. *(Mivel isaszegi vagy, és nemrégiben ott voltam kirándulni, szívesen tettelek be. Köszönöm a szép emlékeket... - BP.)*

Először is azzal szeretném kezdeni, hogy valaki írja, vagy mondja meg nekem, hogy a Resident Evil 2-ben tényleg van-e S-Superior fokozat, mert szerintem sokan csak hazudoznak, hogy van ilyen. Már én is rengetegszer átvittem különböző képen, de egyszerűen nem tudom megszerezni ezt a fokozatot és ebbe már beleőrültem. Már úgy is megpróbáltam, ahogy a 16. számban a srác írta, de akkor sem sikerült. Szerintem csak kitalálták, hogy bekerülhessenek az újságba. Sziasztok! Kőszegi András, Isaszeg

A kérdés jogos. Én sem láttam még senkit, aki elérte volna az S fokozatot. Sőt, mentett állást sem láttam. De ahhoz nincs jogom, hogy látatlanban megkérdőjelezzem valakinek az állítását. Természetesen amíg nem bizonyítja valaki a szemem láttára a dolgot, addig itt "belül" megvan a véleményem a kérdésről. Valószínűleg ugyanaz, mint neked! Tudod, én az UFO-ban is hiszek, csak még senki sem látta – vagyis kábé ugyanannyian, mint az S fokozatot!

Ave Martin, vagy inkább: Tisztelt főszerkesztő úr! Yo az újság meg minden, de ezt minden konzolos tudja, szóval egy kicsit hanyagoljuk a témát. Még kiscserkész koromban, az 576 KByte lelkes olvasása közben hirtelen néhány bájos kis teremtésen akadt meg a szemem, akiken "sajnos" nem volt ruha. Nem mondom jól kezdődik a Csevegő. Ez volt az első találkozásom a Manga stílussal, így (nem meglepő) igen nagy hatással volt rám. A Manga Mánia lelkes törzsolvasója lettem, de zsenge korom miatt nem állt módomban tüzetesebben is megismerkednem a filmekkel. Most viszont, hogy beindult a Dragon Ball, meg a Dragon Ball Z *(Meg sikeresen le is állt... - BP)*, megint bezizzentem a Manga stílusra. Ha esetleg tudnál segíteni, hogy hol és hogyan lehet beszerezni Manga ill. Anime filmeket és cuccokat, igencsak, ismétlem igencsak hálás lennék. Viszonzásképpen bemutatnálak a kémiatanárnőmnek. Magas, szőke, 50 éves és bajszos. Fincsi mi?



Mondom neked is, meg minden más elkeseredett Manga rajongónak, hogy tudomásom szerint Magyarországon nem lehet ilyen filmeket kapni. Már nem lehet. De van egy bolt, a TROLLBARLANG, ahol TALÁN rendelésre hoznak neked. (1064 Budapest, Andrássy út 33. 321-32-79. A reklám árát majd kiszámlázom Barna!) Jöhet a tanárnő! Hasonlít Freddy Megkurira?

Na jó, beszéljünk az újságról, mert hát nem tudnék neked úgy írni, hogy szóba ne hozzam a Konzolt. A design és a tartalom bárki bármit is mond tökéletes. De a minősége nagyon tré. A helyesírási hibák nagyon kiábrándítóak. Ha ilyen nehéz kiküszöbölni őket, akkor itt és most büntetőjogi felelősségem teljes tudatában kijelentem, hogy én bizony bevállalnám a hibák korrigálását. Isten engem úgy segéljen. Ezt leszámítva minden rendben van az újsággal, panaszra nem lehet oka senkinek. Csak így (ha nem jobban) tovább. Minden jót! A csajok legyenek veled! Pöpec (már 16 éves nagyfiú). Rábel György, Budapest

Talán most nagy titkot árulok el, de elmondom, hogy a helyesírási hibák direkt vannak az újságban! Külön fizetnek nekünk értük! Van ugyanis Budapesten több olyan felsőoktatási intézmény, amely az 576 Konzolt adja ki vizsgák, érettségik és diplomamunkák esetén – a tanulóknak az a feladatuk, hogy megkeressék az összes hibát! Ha 100 hiba megvan az 5-ös, 93 az 4-es, és így tovább. Tudod milyen fáradság nekem minden hónapban elrejteni adott számú hibát? De kérlek, ez maradjon köztünk!

Kezétcsókolomjónapotkívánok! A rohadt életbe! Tényleg k.b. (kib*szott) jó ez az MGS! Na, csak egy pár apró szemét megjegyzés:

Ad-1: Aki nem töri az ángliust minimum erős középfokon – vagy semennyire – max. egy tűrhető orga(ni)zmussal – duzzogva, félig ittasan – sorolja egy kategóriába a gémet, ez cucifix!

Ad-2: Solid Snake egy fatökű! Egy egészséges érzületű férfiember kapcsiból elhasalna Ms. Wolf előtt, és fél golyóját felajánlva könyörögne neki, hogy alázza, ahogy csak bírja! Vagy a végén csinálna valamit szegény szűziőzi Meryl-lel. Vagy csak én vagyok ekkora ál-vadkan?? Mondjatok már valamit!?

Az 1. pontom alátámasztására hoznám fel a barátnőmet (Majom), aki nem egészen öt percet – lóerő per dioptria – bírt ki a játék mellett, nélkülözvén a fentebb említett nyelv alapjait, bár pl. Laráért odavan (én meg vissza is).

Most próbálok nagyon távirati módon fogalmazni, mivel szegény előző írásom igencsak "lerövidült" – bár a nyomi Igénytelen levelének (ez nem megy ki a fejemből...) pusztán töredéke volt – ezért most csak egyetlen egyet kérdeznék, és – ha teljesíthető – választ várnék rá, a múltkori kérdésekkel együtt:

Mit tudtok a "Lara's book – The Lara Croft and the Tomb Raider Phenomenon" c. könyvről? Beszerzi-e az 576 KByte Shop, s ha igen, vajh' mennyi magyar forint lesz az ára?

Más: k*rvára uncsi már a sok CD-nyafi. Meg a poszter nyafi. Meg minden más nyafi. El kéne hagyni, szívesebben olvasnám az észemberek véleményét, elborult agyú game-erek tippjeit és javaslatait – a rájuk vonatkozó szerkesztői beszólásokkal együtt – a "Csevegő" hasábjain. Nem tudom, még hányszor kell szájbarágósdit játszani, amikor már X alkalommal, szinte az indulás óta ez a téma van a porondon. Akinek a lelke egy ilyen aprócska dolgot nem képes feldolgozni, annyi esélye van egy MGS élményre, mint hintalónak az Epson Derbyn. Keep it up! Csáó! (P.S.: Jópofa gyerek ez a Kaszman!) Vas Ádám, Szeged

Hah, hát rájöttél a lényegre! Én egy árva kukkot sem tudok angolul, még annyit se, hogy "yes" meg "no", ezért a japán verziójú MGS-t nyomtam végig. Úgy tök izgi volt! Mer japánul nem csak, hogy nem tudok, de még a betűk alakjából sem tudok következtetni semmire! El tudod képzelni, hogy így milyen jó sztorija volt a játéknak? Minden párbeszéd úgy alakult, ahogy én akartam! Amikor szexes kedvemben voltam, akkor ilyen dumák zajlottak: "Oh, Snake, már úgy unom ezeket a büdös dög farkaskutyákat, inkább téged szaglásználak körbe!" – mondta Meryl Snakenek a barlangban. Amikor egy kedves homokos barátom járt nálam, neki így fordítottam: "De megnézném te elektromos ninja, hogy mi lapul ezalatt az izgi páncél alatt!" – mondta Snake a ninjának, a laboratóriumos bunyó után. Végül emlékszel arra a részre, amikor Snake és Vulcan Raven dumálnak a fagyasztóban? Na ez valójában nekem így volt meg: "Snake, most megverekszem veled a kabátodért! Már tele a puttonyom azzal, hogy mínusz tíz fokban kell ezen a szemét hómezőn mászkálnom, és még ezt a 150 kilós géppuskát is a nyakamba akasztotta az ütődött bátyád!".

A Lara könyvről annyit tudok, hogy valójában Bagó Péter írta álnéven, de annyi volt benne a helyesírási hiba, hogy egy pakisztáni fordítót kellett felfogadni a kiolvasásához. Egyelőre még ő is birkózik vele. Az első oldalnál tart!

Ciao Martin és Társai! Először is kösz, hogy válaszoltál az előző levelemre. Ez szerintem nagyon pozitív dolog. Más. Mik a kedvenc játékaid? Miért a KByte-tól függ az, hogy mikor lesz Konzol? Kb. hány olvasója van eme remek lapnak? Mára ennyi, tovább nem fárasztalak! Maradok kiváló tíz-telettel: Csekeő Bálint, Budapest

Kedvenc játékom természetesen nincs, pontosabban minden hónapban más a kedvencem. Annyira más, hogy a korábbi kedvenc játékomat abszolút el is felejtem – nem is emlékszem, hogy valaha a kedvencem volt. Állandó kedvenc játékom egy van: a Star Wars játékaim ("Uram, nem láttam, hogy megint a babáival játszott." – Ürgólyhók). A KByte a hónap közepén jön ki, tehát a hónap elején készül, tehát amíg nincs kész, addig nem tudom csinálni a Konzolt, ami a hónap végén jön ki, tehát a hónap közepén készül. Kábé 15 ezren olvassák a 8 ezer példányt.

Nagy tisztelettel üdvözlöm az 576 Konzol brigádját! Az újság briliáns, no meg az 576 Konzol Team. Akinek az újság nem tetszik, ne vegye meg, inkább adja oda nekem a pénzt. CD nem kell (úgy sem köt le sokáig), inkább a lapszámot növeljük. A másik, az anyám már jó ideje nyúz, mert tesztelő szeretnék lenni, de lusta vagyok levelet írni – hiába, a PSX úgy látszik rossz hatással van rám. De hát mi kell hozzá? Gondolok itt valamilyen végzettségre, képesítésre, kor, stb... Legszívesebben hozzátok mennék, de nem tudom kerestek-e tesztelőt? Ja, egyébként 13 éves vagyok és fiú. Hamar Rajmund, Budapest

Korán van még ahhoz fiam, hogy tesztelőnek álljál! Egyébként csak az kell hozzá, hogy budapesti légy, legyen PSX-ed vagy N64-ed, meg PC-d, amin írod a cikkeket. Ja, a lényeg: nagyon jól kell írnod!

Tisztelt Martin és 576 Konzol, Martin, Veres Miki, Bagó Péter, Sűrű, Váci Zoli, Cowboy és Dani, a nyomdász! Hehe, ma (1999. június 1., 15:31) vettem kezembe a májusi Konzolt. Na, szóval elég furcsa hangulatban írom ezt a "letter"-t. Először is haragszom az újságárusokra, Kajdira és még néhány (hülye) tanárra. Az újságárusokra azért, mert - figyelj, de nagyon – az áprilisi Konzolt május 12.-én vettem a kezembe. Kajdira azért, mert az a H***** tegnap megkérdezte: "Elmondjam, mi van a Konzolban?", mert ő a Plazában hamarabb veszi, mint ahogy én hozzájutok. A kérdésre én: "Nem!" Erre ő szemrebbenés nélkül törve a magyart elordítja, hogy mi van benne (egy 180 cm-es szemüveges ukránt képzelj el...). A tanárokra azért haragszom, mert mindegyik szívat bennünket.

Egy question: tudod, vannak ezek a MGS figurák. Az a kérdésem, hogy mekkorák ezek.

Más téma: Láttad-e a 3 L-döntőt? Király volt, mi? Te is a Manchesternek szurkoltál?

Ja, most jutott eszembe, hogy a 4. levelemet írom. Kérlek tegyél be a június-júliusi összevont Csevegőbe. Még mindig az 576 Konzol, a Playstation és az MGS a legjobb. Örüljünk, hogy itt a nyár, további jó munkát, jó pihenést, és nagyon sok órát a Playstation mellett.

ui.: Mi lesz a stábfotóval? Üdvözlettel: Zaccaria Márton, Debrecen

Bébi, ki a rák az a Váci Zoli meg a Dani, meg a Cowboy? Itten nálunk csak Vári Zoli van, meg Dénes, meg CoVboy – talán összekeverted a leveleket és a Kiskegyedét hozzánk küldted, a miénket meg hozzájuk? Hogy fog csodálkozni a szerkesztőjük, amikor egy ilyen levelet kap: "Tisztelt cím, beragadtam a Resident Evilben, segítsetek!". A MGS figurák elég nagyok, kb. 20 centisek. Stábfotó nem lesz.

Hello Martin és 576 Konzol! Martin egy óriási kérésem lenne hozzád! Légyszi küldj egy teljes leírást a Final Fantasy VII-ről. Más! Az újság nagyon jó, főleg a csevegő, alig várom, hogy megjöjjön a következő szám. Még valami: Van-e valami kilátás a Tomb Raider IV-re? *(Akad - BP)* Na befejezem a levelem, mert holnap munkába kell mennem, sajnos. Hű olvasótok: Fazekas József István, Szuhakálló

Józsi, FF7 leírást nem tudok küldeni neked. A régebbi Konzolokban van egy csomó tipp, egyébként meg www.gamefaqs.com az Interneten.

Martin, Bagó Peti és 576 szerk! Úgy gondoltam, hogy hozzátok fordulok egy kis segítségért. Mivel ti vagytok a legjobb és egyetlen magyar újság, akkor belevágok:

Metal Gear: Van egy Ninjás mentésem Dock 00:00. Érdemes végignyomni, talán megmentem a Ninját?

Nem mented meg, az tuti!

Silent Hill: Hol van a láncfűrész, találtam egy üveget, ebbe valószínű a Fehér Claudia nevű szerrel kell megtölteni, de hol van a szer? Jut eszembe van egy páncél tele droggal, de a mocsok nem veszi ki. Láttam a Silent Hill demo Cd-n, hogy van egy Battle opció, ezt törölték, vagy jutalom.

Leírás az újságban. A Bagó azt mondja, hogy a Battle opciót ő sem ismeri.

Bug's Life: Peti légy szíves áruld el, hogy jön be a maradék 3 demo, ha már végig nyomtam 100%-ra?

A Bagó azt mondja, hogy kettőt és könnyebbet kérdezz. Kamu ember ez a Bagó!

Akkor egyelőre ennyi, pedig lenne egy pár játék még, de ezek olyanok mint a Thrill Kill, és gondolom hogy amerikai és Japán NTSC-s játékot nem akartok leközölni. Pedig milyen szép lenne egy szám (június?) ilyen címekkel: Silent, Syphon, Godzilla, Akuji. Ne haragudjatok, nem akarlak benneteket kritizálni, tudom, hogy 1000 szabály köt benneteket, de a sok másoló megnehezíti ezt a fajta újságírást. Hiszen mire leközölhetitek a cikket, már sokan végignyomták, így nehéz magatokat utolérni. A segítséget előre is köszönöm, maradok továbbra is hűséges olvasótok! Bakos Attila, Békéscsaba

Na, a Silent meg a Syphon bejött, Godzillám nincs, Akuji majd a következőben.

Hello 576! Lehet, hogy ki fogtok röhögni, mert gőzöm sincs, milyen játék az FFVII! Azt még tudom, hogy kaland, de hogy van-e benne kecsöp, vagy nincs, arról nincs sok fogalmam... Küldhetnétek, vagy írhatnátok róla valamit.

Javaslom az 576 Konzol 01-es számát.

Elolvastam a májusi csevegőt, és rájöttem, hogy ti is tesztek fel kérdéseket. Nos, Martin, én azt szólnám, hogyha szépeket álmodnál a STAR WARS figuráiddal, akkor dobj a nyári összevont szádba egy jó nagy posztert! S, hogy mi legyen rajta? Szerintem jó sok paradicsomlé, vagy málnaszörp, ahogy a MK-ban, vagy a RE-ben szokott lenni...

Tetszik ez a locsolóverses dolog, és ezért én is küldök egy jót: "Zöld erdőben jártam, kerítésen másztam, elszakadt a nadrágom, piros lett a tojásom."

Van néhány gondolatom a nyári összevont szám elkészítéséhez:

1., Ha lesz Inter you, akkor most Márton Csaba helyett Schwarczenegger-rel legyen, kíváncsi vagyok, hogy ő mivel játszik...

2., Csak NTSC-s játékokat nyomjatok, hiszen vigyázni kell, hogy a nagy hőségben be ne PÁL-jon a PSX!

3., Bizonyítsátok be, hogy OMO Intelligenssel kell kimosni az olyan vérfoltokat, amiket a MK-ban lehet látni!

4., Nagyon vigyázzatok a helyesírásra, mert azok a nagyon okos, 200 IQ-s fiúk majd megint elküldik a Shotgunt, hogy lődd főbe magad Martin, mert a százezer szóból te (természetesen direkt) négyet hibásan írtál...

5., Meg aztán tudjátok, a nyelvtanra is nagyon oda kell figyelni, hogy érthetően fogalmazzatok, hisz a Tomb Raider maffia majd megint beír a csevibe, mert nem lehet érteni, amit írtok (persze ők fognak majd a legérthetőbben fogalmazni...)

6., Rakjatok be legalább 5-6 posztert, meg egy dupla CD-t, mert különben megin' jön egy Rendőrkordon (megérdemli a nagybetűt!) az FBI-tól, a sutabuta szövegével.

Na Péter én most megvédelek! Nem mondom, hogy a Martin egy rossz fej, sőt, bírom a poénjait, de nem értem, hogy miért nem szólnak hozzád soha senki, amikor írnak a csevibe! Lehet, hogy te nem vagy olyan humoros, de te egy csomó mindenről tájékoztatod a levélírókat, mint pl. engem a Dreamcastról még áprilisban – kösz B.P.!

(Először is, nekem nem tisztem, hogy benne legyek a Csevegőben, az mind a Martin jóindulatának köszönhető. És mivel én csak úgy "beleirkálok" dolgokat, ezt viszonylag röviden, a lényegre szorítkozva teszem. Abba a pár sorba meg már igazán nem fér bele a viccelődés. De mondjak valami vicceset? Van egy ostoba szóviccem. Mondd ki a következő angol szavakat, de aztán ne csodálkozz, ha alkoholistának neveznek: hate core show shirt - BP)

Küldtem nektek egy "remekművet", amit én rajzoltam, ha gondoljátok berakhatjátok a Traccsolóba. Azért szerintem kegyetlen ez a káromkodás, nem tudom, hogy az ilyen leveleket miért rakjátok be, miért nem Dáridóztok inkább Lajcsival egy jót?!?

(Egy apró érdekesség, ami a káromkodás témába vág, és ha már a Dragon Ball-ról beszéltünk, gondolom befér ide is. Tudtad, hogy az eredeti rajzfilmsorozatot annyira brutálisnak találták az amerikai cenzorok, hogy sok részt nem is engedtek bemutatni az államokban? Erre rákontrázott az, hogy eredeti nyelven nem úgy hangzanak a szövegek, hogy, "Most elkaplak te csibész", hanem "A jó édes fütty-fütty fenébe elmész te mocskos fütty-fütty". Csodálod, ha beszólt az ORTT?! - BP)

Bocs, Abdul, lehet, hogy inkább Axe-val kéne bekenned magad? Na mindegy üdv. MARTIN és BAGÓ duó, jó csevegést! OMO-ban erősen gazdag, intelligens, meg Ájsz Tejás nyarat kíván:

Zahorák Attila, Büdipest, Kvíziváros

Na, most már én is megyek, és befújom magam Axe-szal! Mindenkinek történésekben gazdag nyarat kívánok, és ne felejtsétek el a Star Wars figurákat. Ja, hiányzik néhány hátlapom is – a kartonok, amire eredetileg rá voltak nyomva a figurák – azt is küldhettek! Meg pénzt, fürdőnacit, napolajat, hugicákat, nővérkéket.

Vicces ember ez a Martin, úgyhogy úgy döntöttem, hogy megleckéztetem egy kicsit. Augusztus 11.-én elveszem előle a napot. Figyeljétek az eget, mert belső energiáim hatalmasak, s teljes sötétségbe borítom a Balaton környéket.

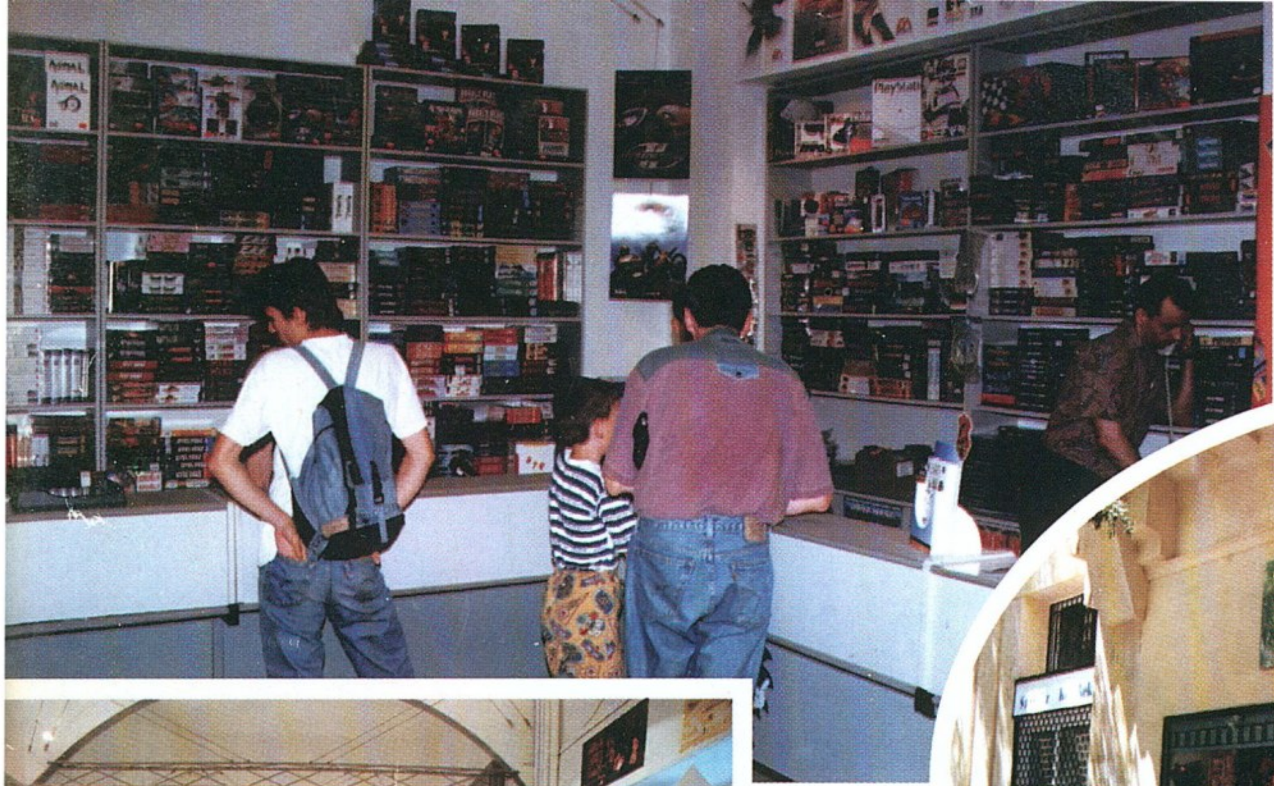
Komolyra fordítva a szót, legyetek rosszak a nyáron, pancsikoljatok és vigyázzatok a szemetekre, mert augusztus végén jövünk! - BP.

Ha nem jönnénk, akkor találkozunk a szemészeten!

Martin



A LEGHÍRESEBB PC & PSX & N64 JÁTÉKOK AKCIÓ FIGURÁI
CSAK AZ 576 Kbyte BOLTJAIBAN!
TACTICAL ESPIONAGE ACTION
ZELDA
MARIO KART
SPAWN
CRASH BANDICOOT
STAR WARS
BONE
FINAL FANTASY
QUAKE
ÁRAINK!
BONE 2999,-/DB
CRASH BANDICOOT 2999,-/DB
CRASH BANDICOOT 2 HÍVJ!
CRASH BANDICOOT PLÜSS (KICSI) 1999,-/DB
DINOSZAURUSZOK 2999,-/DB
DRAGO BALL Z HÍVJ!
DUKE NUKEM 2999,-/DB
FINAL FANTASY VII HÍVJ!
MANGA ROBOT (KICSI) 499,-/DB
MANGA ROBOT (NAGY) 999,-/DB
MARIO KART HÍVJ!
METAL GEAR SOLID 3999,-/DB
MORTAL KOMBAT 1999,-/DB
QUAKE 2999,-/DB
RASIDENT EVIL HÍVJ!
SPAWN 1999,-/DB-tól
SPEED RACER HÍVJ!
STAR WARS EPISODE I 1999.08.-tól
TEKKEN 3 HÍVJ!
TOMB RAIDER 3999,-/DB
TUROK HÍVJ!
VIRUS 2999,-/DB
ZELDA HÍVJ!
UJDONSÁGOKÉRT ÉS RÉSZLETES ÁRAINKÉRT HÍVD A 35-90-576-OS SZÁMOT
576 KByte
1999.08.-tól
STAR WARS EPISODE I
THE FORCE IS WITH YOU IN ALL THE STAR WARS FIGURES
1999.08.-tól
DUKE NUKEM
RESIDENT EVIL
ARTICULATED FIGURE REMOVABLE FROM BASE!
TOMB RAIDER
TUROK
MORTAL KOMBAT
DINOSZAURUSZOK
TOMB RAIDER



576 KBYTE SHOP

HELY AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ:
1137 BUDAPEST, POZSONYI U. 14.
TEL.: 35-90-576





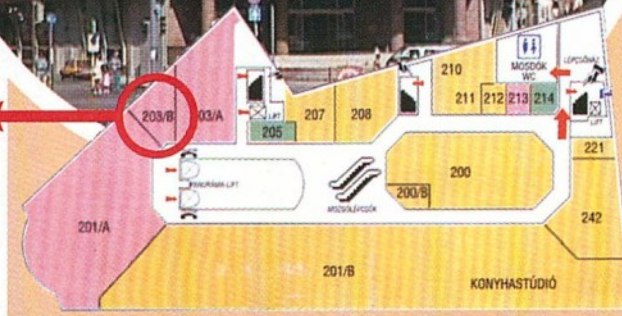
576 KByte a Mammutban is!

Budapest, II.kerület, Széna tér 2. emelet, Libri könyvesbolt mellett TEL.: 345-80-76









576 KByte a Pólusban!

Pólus Center, Center Court 237
TEL.: 419-4117 (Az információs pultnál)

MEGRENDELŐ SZELVÉNY

KÉRJÜK TISZTELT ELŐFIZETŐINKET, HOGY AZ ESETLEGES LAKCÍMVÁLTOZÁST JELEZNI SZÍVESKEDJENEK!

Kedvezményes előfizetési díj:

576 Konzol

negyed évre	1600,-
fél évre	3000,-
egy évre	5760,-

Megrendelem az 576 Konzol című lapot......................példányban
Megrendelő neve:...
Címe:...
....
Irányítószám:..
Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

Kérjük, hogy a megrendelőlapot vagy annak másolatát borítékban az alábbi címre feladni szíveskedjenek:

576 KByte

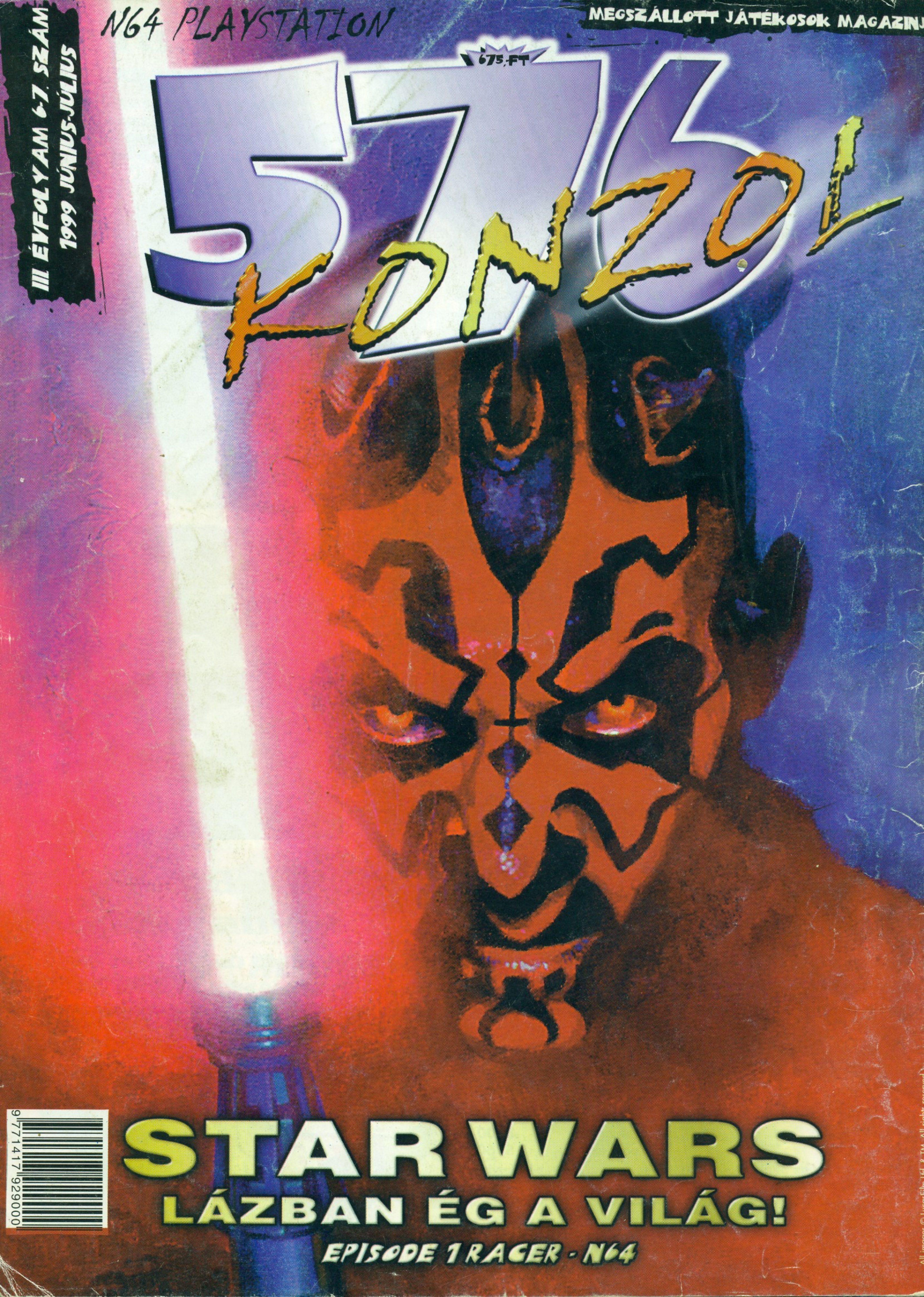
COMGAME "576" KFT

1389 Budapest, Postafiók 132.

AKCIÓS SZELVÉNY

Akciós áraink csak ezzel a szelvénnyel együtt érvényesek. Egy szelvény több játék vásárlására is jogosít!

576 KByte


N64 PLAYSTATION
MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJ
III ÉVFOLYAM 6-7. SZÁM
1999 JÚNIUS-JÚLIUS
675,-FT
576
KONZOL
STAR WARS
LÁZBAN ÉG A VILÁG!
EPISODE 1 RACER - N64